FEBBRAIO 2006

11

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

NETMAGE / TMEMA
EVA E FRANCO MATTES / TROYANO
PAOLO CIRIO / E/STATIC

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Silvia Bianchi
Netmage Chiama Italia: Speciale Edizione 06 3

Silvia Bianchi
Vjclash A Porte Aperte 15

Alex Dandi
Rock-elettronica: Les Liaisons Dangereuses 21

Luca Bergero
E/static, Sound Art Gallery…e Molto Di Piu' 25

Simone Bertuzzi
Paavoharju – Yha Hamaraa (fonal 2005) 31

Lucrezia Cippitelli
Troyano: Cile Critico Alle Soglie Del Futuro 36

Lucrezia Cippitelli
La Memoria Storica E La Citta' 46

Marco Mancuso
Gwei, Contro Il Simpatico Dittatore 50

Gigi Ghezzi
Memorie Biologiche E Memorie Artificiali 61

Teresa De Feo
Ecosistemi Digitali A Portata Di Clic 65

Massimo Schiavoni
Libere Interazioni Minimali 68

Marco Mancuso
Tmema, Realta' Ampliata E Gesti Interattivi 73

Beatrice Ferrario
Devizioni Artistiche E Confronti In Rete 81

Monica Ponzini
0100101110101101.org, Fake Movie D'autore 85

Marco Cadioli
The Port, Comunita' Di Artisti In Second Life 89

Miriam Petruzzelli
Identita' Sonore Diffuse 92

Annamaria Monteverdi
Celebrazioni Multimediali Beckettiane 95

Massimo Schiavoni
A Un Passo Dalla Storia 98

Domenico Quaranta
Giocando Con Il Codice 102

Fabio Franchino
Gleetchplug: Generazione Rumore 106

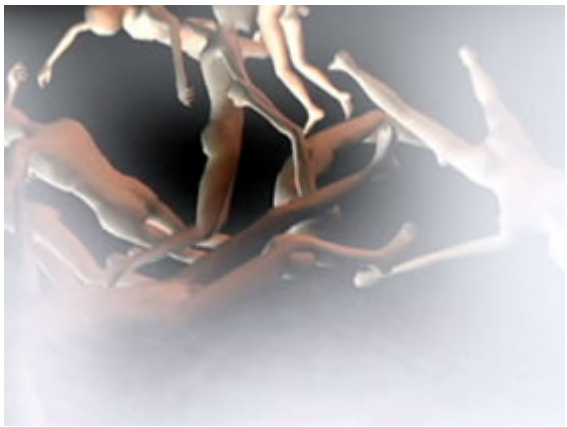
Alessandra Migani
La Danza Migratoria Del Ciclo Vitale 111

Netmage Chiama Italia: Speciale Edizione 06

Silvia Bianchi

Ancora una volta il Netmage è alle porte, e trascina con sé le consuete attese, aspettative, dubbi nelle comunità che si occupano di arti elettroniche in Italia. La lista dei partecipanti è nutrita come al solito, con qualche mostro sacro già passato più volte in Italia (Arto Lindsay, Carlsten Nicolai, Kurt Hentschlager dei Granular Synthesis e la coppia @C-Lia) e alcuni nomi meno noti al pubblico italiano.

La prima cosa che salta agli occhi ad una prima lettura veloce del palinsesto è la presenza di tre realtà "storiche" legate alla sperimentazione molto poco elettronica: Sinistri++ (ex-Starfuckers), Zu e With Love. Se questi nomi dicono poco alla maggior parte della cerchia degli appassionati di glitch e drones, è segno solo del fatto che le scene e i generi rimangono inquietantemente distanti nonostante ricerche parallele; gli aficionados delle chitarre distorte free-post sanno che si tratta di garanzie di overdosi di rumore e metriche improbabili. La domanda è stuzzicante: come interagiranno questi musicisti, legati ad una liveness free-form squisitamente da palco, con una narrazione video dal vivo? Ci dobbiamo aspettare un commento visivo al sonoro o un commento sonoro al visivo? O piuttosto una maggiore integrazione, con performer audio e video integrati in un unico progetto?



Mentre molti festival in giro per l'Europa (da Transmediale ad Ars Electronica) raccolgono ospiti, progetti e commissioni intorno a

concept più o meno strettamente osservati, l'impostazione del Netmage è stata finora quella di offrire una panoramica delle cose più interessanti che si possono vedere/ascoltare in giro. Per il pubblico italiano, tenuto fuori dai grandi circuiti di new media art europei, il festival bolognese è una delle poche boccate d'aria fresca che si possono respirare durante l'anno.

Come abbiamo avuto modo di scrivere più volte su Digimag, un difetto piuttosto sgradevole di molti organizzatori italiani è quello di puntare eccessivamente sui grandi nomi internazionali, per ragioni che a volte sono pienamente comprensibili dal punto di vista dei bilanci ma poco da quello creativo (ovvero: se vedo ancora una volta i Rechenzentrum, per quanto bravi, mi sento male). Da questo punto di vista è interessante vedere la lungimiranza del Netmage di quest'anno, che ha fatto la scelta di produrre collaborazioni audiovisive tra artisti (prevalentemente) italiani (Carola Spadoni_Zu; Port Royal_Andrea Dojmi; Nicola Vascellari_With Love, Pierpaolo Leo_Claudio Sinatti e Sinistri++_Donnachie/Simionato), senza in questo dimenticare le presenze di alcuni tra gli artisti più interessanti e seguiti del momento come Zimmerfrei e Simone Tosca.Uno sforzo di questo tipo, più che sul piano economico immediato (ignoro quale sia il finanziamento che hanno ricevuto i performer, ma viste le acque nelle quali navigano mediamente i festival non mi immagino cifre da capogiro), potrebbe portare un po' di nomi italiani all'estero in modo continuativo, inserendoli nei meccanismi di relazione e interscambio tra i festival. Non che molti dei prescelti ne avessero particolarmente bisogno, visto che gli Zu sembrano passare più tempo in tour che a Roma, e mi dicono che anche a Sinistri++ e Port Royal le occasioni non manchino.

Una questione determinante per il successo del festival sarà quella dell'allestimento. Nella creazione di performance mix-mediali la costruzione di ambienti immersivi è uno dei fattori principali per la buona riuscita del progetto. Il Netmage ha sperimentato in questi anni varie soluzioni: 5 schermi su 5 lati, un grande cubo centrale, schermi disassati su un palco frontale. Sarà interessante vedere che tipo di

allestimento verrà proposto quest'anno e chi tra i partecipanti riuscirà a declinare in modo efficace i propri progetti per ambienti multi-schermo. Il Castello Re Enzo, da questo punto di vista, è una scommessa. L'edizione 2004 aveva risentito pesantemente dell'eccessiva personalità della Sala Borsa, che continuava a essere percepibile appena oltre i mondi creati dalle performance. Chissà cosa succederà con i saloni e gli scaloni di questa nuova location.

Dopo aver riletto le righe sopra mi chiedo: cosa vorrei dal Netmage di quest'anno? Direi che vorrei visitare più mondi alieni e meno paesaggi raffinati ma già visti e già raccontati. Vorrei performance di impatto, radicali, sperimentali nel progetto e non solo nell'estetica. Vorrei, insomma, che le mie certezze di fruitore venissero prese a cazzotti e non vezzeggiate.

Altrimenti qua che ci stiamo a fare?

DOCUMENTARI D'INFANZIA – intervista ad Andrea Dojmi di Silvia Bianchi

Education and protection of our children #2 è la frutto di una commissione del festival che vedrà in Netmage 06 la sua prima presentazione ufficiale. Il lavoro nasce dalla collaborazione tra i genovesi Port-Royal e l'artista Andrea Dojmi. Andrea vive fra Roma e Milano, la sua ricerca è caratterizzata dall' uso di più media (fotografia, film super8, video, musica, installazione, pittura) ed è focalizzata sulla tensione fra età infantile, natura, educazione, dimensione sperimentale e relazione con l'habitat.

Silvia Bianchi: Prima di tutto vorrei farti una domanda sul rapporto tra "*Education and protection of our children #2* " ed il tuo lavoro precedente "*AimReady*". In quest'ultimo lavoro il tema dell'infanzia è affrontato in modo continuativo rispetto ai tuoi lavori precedenti oppure utilizzi un altro punto di vista rispetto a quello di " *Education and protection of our children"?*

Andrea Dojmi: Il lavoro che presenterò a Netmage rispetta la continuità del mio processo lavorativo, rientrando nella serie di

documentari-non documentari di cui facevano parte anche i primi sette video legati ad *AimReady.* La mia ricerca si concentra sull'atto di vedere e percepire il mondo circostante nel momento dell'infanzia e sulla costruzione di un metodo scientifico di ricerca, matematico ma imprevedibile. Direi che tutto il mio lavoro si focalizza sull'elaborazione di strumenti riapplicabili che permettano di vedere la realtà in un certo modo, il punto di vista resta quindi anche in questo lavoro quello della ricerca sensibile, del recupero del sensoriale. In questo senso l'infanzia non compare come ricordo e nostalgia ma è concepita come uno spazio-tempo, in cui la percezione va al di là della distinzione tra bene e male, grazie all'assenza di strumenti culturalmente acquisiti.

Education and protection of our children #2

Education and protection of our children #2 segue i miei lavori cronologicamente e rientra nel mio lavoro come parte di un unico processo in divenire. Mi piace parlare dell'infanzia in termini di micro e macropassaggi, *AimReady* é l'enuciazione di un micropassaggio dell'infanzia, quello che conduce il bambino da una primissima fase ad una seconda in cui iniziano a fare ingresso gli input esterni, le piccole responsabilità.

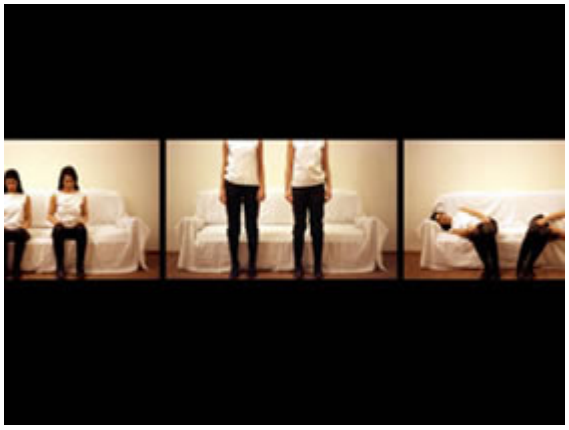
In questa fase comincia il confronto con lo schema educativo, con il sistema scolastico e quello religioso. Il lavoro integra documentari naturalistici, scolastici e religiosi, focalizzandosi su sette e comunità religiose portatrici di un messaggio salvifico. La scelta stilistica del documentario-non documentario *Education and protection of our children #2* è la prosecuzione della ricerca naturalistica scolastica industriale in pellicola. In *Education and protection of our children #2*, che è poi un documentario sui documentari, s'intrecciano tecnologia, progresso, sistema educativo e messaggi salvifici. Il lavoro è molto specifico, l'utilizzo della pellicola é molto lineare, a tratti liberatorio ma allo stesso tempo assolutamente indefinibile, ogni cosa è mostrata e vista nella chiarezza irrazionale della percezione infantile.

Silvia Bianchi: La seconda domanda è legata al carattere live della tua performance, mi piacerebbe sapere in che modo si sviluppa il tuo lavoro nel live e in che modo s'incontra con il lavoro dei Port Royal.

Andrea Dojmi: La collaborazione con *Port Royal*, nata con il pretesto di Netmage, ha dato vita ad un sodalizio che proseguirà anche dopo il festival. Il lavoro è nato con lo scambio di materiale ed è cresciuto insieme in modo molto armonioso, nonostante ognuno avesse già un nucleo di lavoro irrinunciabile. Direi che è come se suono ed immagini si fossero incontrati e ritrovati. A Netmage 06 Port-Royal presenteranno due pezzi inediti arrangiati in base a colore e immagine. Si esibiranno in versione laptop in un live di 40 minuti sul quale interverrò con una serie di microproiezioni. Volevo che nel live il mio lavoro conservasse comunque la sua finitezza.

Silvia Bianchi: A proposito della collaborazione con Port Royal posso chiederti anche se è la prima volta che il tuo lavoro viene accompagnato dal live di un gruppo oppure hai già lavorato con questa modalità?

Andrea Dojmi: Finora ho sempre curato anche la parte audio dei miei lavori, per *Aimready* mi occupavo io del set live audio. Lavoro utilizzando supporti differenti in modo continuativo, il lavoro sull'audio era di conseguenza naturale. penso che la collaborazione con *Port-Royal* costituisca anche in questa direzione un più per il mio lavoro.



RITRATTO, DENSITA' E PERMANENZA – intervista a Zimmerfrei di Silvia Bianchi

Zimmer Frei si è formato nel 1999 ed è un collettivo bolognese formato dalla video artista e performer Anna de Manicor, da Anna Rispoli (regista teatrale e performer) e Massimo Carozzi (sound designer) di cui

Digimag ha parlato nel numero di Novembre firmato da Massimo Schiavoni. Produce opere di vario formato: ambienti sonori, installazioni video, performance, spettacoli multimediali, collaborando con gallerie d'arte, teatri, festival di videoarte e luoghi ibridi. Ogni progetto di ZimmerFrei ridefinisce un linguaggio e necessita di un particolare dispositivo di fruizione. Il progetto commissionato a ZimmerFrei per Netmage 06 Study for a portrait si innesta nel festival in forma di residenza con aperture pubbliche quotidiane.

Silvia Bianchi: come si colloca *Study for a portrait* nel vostro percorso artistico e come si andrà ad integrare nel vostro lavoro futuro?

ZimmerFrei: Dopo la serie Panorama, in cui il soggetto era una piazza (di Roma, Bologna, Venezia) filmata in un tempo accelerato, stiamo entrando adesso in un progetto che prende di petto la figura umana: il ritratto. Si svilupperà in un anno in varie tappe: Netmage, Bologna; MAN – Museo Provinciale di Nuoro, Galleria Civica di arte contemporanea di Trento e Galleria Monitor di Roma. Sono ritratti video, perciò lavorano in bilico fra tempo, luce e suono.

A Netmage ogni ritratto è composto da diversi layers video di una stessa inquadratura fissa: la persona resta immobile lungo un tempo che scorre e la sua figura risulta insistentemente se stessa, incidendo fotograficamente più volte lo stesso spazio a diverse densità. Il ritratto desidera sempre la permanenza .

Silvia Bianchi: L'installazione *Study for a portrait* ha una natura interattiva, sarei interessata a capire meglio il rapporto che l'opera vuole instaurare con i fruitori ed in che modo si integrerà con lo spazio del festival.

ZimmerFrei: Tutte le fasi di lavorazione avvengono durante Netmage: più che interattivo *Study for a portrait* è un processo di lavoro completamente estroflesso. Daniele Gasparinetti lo chiama set-formance. Lavoreremo direttamente negli spazi del festival, alla presenza di chiunque o in assenza di chiunque. Dovranno interromperci per poter chiudere Palazzo Re Enzo. Il set fotografico , curato dal direttore della fotografia Fabrizio La Palombara , è allestito in

un sottotetto del Palazzo e lì vengono ritratti i nostri soggetti: l'attore Vincenzo Bonaffini, l'attrice e musicista Angela Baraldi, l'artista John Duncan. A questi si aggiungeranno spontaneamente alcuni partecipanti al festival e alcuni avventori. Nella sala adiacente al set c'è lo studio di post-produzione , in cui lavorerà anche la montatrice Silvia Oliva. Il risultato del montaggio e della sonorizzazione viene proiettato di giorno in giorno nello stesso luogo del set. L'architettura in cui è inserito il soggetto del ritratto è anche il *frame* che contiene la proiezione video, come in un gioco di scatole cinesi.

Silvia Bianchi: Vorrei farvi un' ultima domanda su come l'opera é legata ad il suo sonoro ed a come il suono interagisce con spazio e fruitore.

Zimmerfrei: Massimo Carozzi e il chitarrista Stefano Pilia suoneranno durante le riprese, dalla stessa posizione delle videocamera. Il suono sarà registrato dalla persona ritratta attraverso due microfoni binaurali, che riproducono l'esatta sensazione stereofonica delle nostre orecchie e si indossano come se fossero cuffie auricolari. La registrazione sarà dunque una soggettiva sonora della persona ritratta. Alla seconda ripresa del set il suono registrato verrà diffuso nell'ambiente e i musicisti suoneranno in riferimento a quel nuovo ambiente sonoro. Il procedimento sarà ripetuto ad ogni nuovo ciak.

I video finale è il risultato della sovrapposizione di *layer* visivi e sonori che insieme rendono l'interezza del quadro. Ognuno di questi momenti (i ciak, la post-produzione, la proiezione) sarà fruibile dal pubblico, la cui presenza influirà su *Study for a portrait* per contatto diretto, contrasto, risonanza, ispirazione istantanea.

RUMORI SINISTRI DAL NETMAGE – intervista a Manuele Giannini di Elena Vairani.

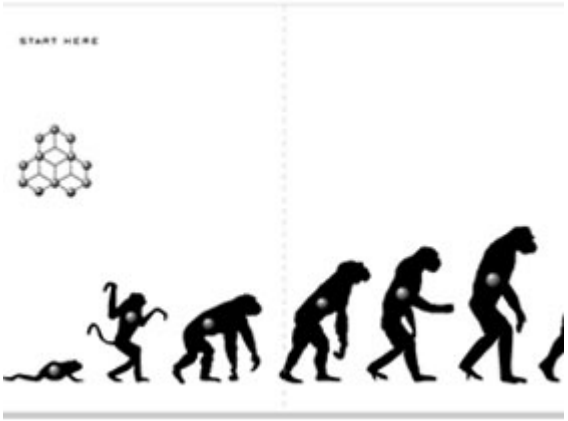
Sinistri++ è un progetto nato dalla collaborazione tra Manuele Giannini , Roberto Bertacchini , Alessandro Bocci e Dino Bramanti ed è uno degli 'eventi speciali' in programma giovedì 26 gennaio, presso il Live Media Floor del Netmage 2006.

Manuele Giannini, quarantenne toscano e mente del progetto, è un

personaggio eclettico; compositore e chitarrista, speaker e tecnico teatrale, membro fondatore degli Starfuckers e Sinistri prima e di Sinistri++ poi. Al Netmage 2006 lui e il suo gruppo musicherannno dal vivo "The single Unit of Beauty" un film in 4 atti diretto dal duo australiano Donnachie/Simionato, curatori della rivista web Thisisamagazine

Elena Vairani: Sinistri è il nome che avete scelto per le vostre performance, ci spieghi il significato?

Manuele Giannini: Sinistri è il titolo di un nostro vecchio disco (1994), quando ci chiamavamo Starfuckers, rappresenta quindi una specie di autocitazione, naturalmente il termine rimanda ai molteplici valori semantici presenti nella lingua italiana. L'idea originale deriva comunque da uno scritto tedesco dei primi anni '50 che accusava la musica elettronica, allora nascente, di "sostituire ai suoni, sinistri rumori".

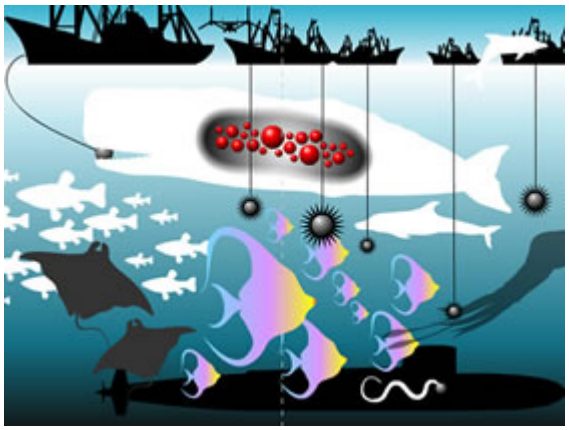


Elena Vairani: Voi stessi definite il vostro lavoro ' non music', perchè l'obiettivo è quello di raggiungere 'un'oggettività naturale'. Credi che sia possibile l'oggettività in qualcosa di così personale come l'arte?

Innanzitutto io non so se noi facciamo propriamente 'arte', ma in ogni caso la musica non esprime niente e non significa niente. L'assenza di significato non pregiudica però le sue possibilità di intonazione emotiva.

Elena Vairani: Nel vostro manifesto c'è una frase che mi ha colpito che dice più o meno così:' il suono come condizione del silenzio e il silenzio come condizione del tempo'. Credi che nella vostra musica si realizzi questo principio, cioè il superamento di questa dicotomia?

Manuele Giannini: Credo fermamente che sia il tempo l'elemento primario della musica...e non il suono.



Elena Vairani: Nel processo di

creazione, in quello che tu definisci 'adding channels', è previsto l'elemento video? Che ruolo ha all'interno della performance?

Manuele Giannini: Credo che in una cultura musicalmente analfabeta come la nostra, l'immagine prevarichi il suono e quindi lo limiti o al massimo lo sfrutti in una relazione puramente parassitaria, quindi noi ci rifiutiamo di mettere la nostra musica al servizio delle immagini e di utilizzarla per sonorizzare, commentare o spettacolarizzare un video. Per "The Single Unit of Beauty" abbiamo lavorato sin dall'inizio per stabilire una relazione organica e strutturale tra la musica e le immagini, trovando un sistema di regole e limitazioni comuni che soggiacesse allo sviluppo di entrambi.

Elena Vairani: Quanto è importante per voi l'improvvisazione?

Manuele Giannini: L'improvvisazione è tutto, ma il termine non è propriamente corretto, la nostra musica è piuttosto "intuita", è resa possibile solo dall'elevato grado di sintonia reciproca che abbiano raggiunto e che abbiamo ottenuto attraverso un percorso e una disciplina che hanno poco a che fare con la musica in senso stretto. Ci sono delle regole – più che altro limitazioni – che si devono rigorosamente rispettare e che servono per far proliferare di volta in volta il materiale musicale di partenza, ma queste regole sono minime e completamente metabolizzate. Inoltre consideriamo chi ascolta la nostra musica e l'ambiente in cui viene riprodotta come parte integrante del processo musicale.

EAR: PERCEZIONI AD OCCHI CHIUSI – intervista a Simone Tosca di Elena Vairani

Tra i nomi che spiccano sul programma dell'edizione 2006 del Netmage, compare quello dell'artista visivo Simone Tosca, trentaduenne piacentino, molto attivo tra Bologna e Milano. Dopo alcuni anni di formazione come batterista punk, dal 2002 si dedica propriamente a quella che lui stesso definisce arte sonora digitale. Vincitore del Premio Iceberg 2005 e autore dell'immagine coordinata di Netmage 2005, torna quest'anno al festival con EAR, uno

studio sulla percezione retinica, basato sulla sinestesia.

Elena Vairani: All'edizione 2006 di Netmage presenterai EAR, che tu stesso definisci un 'ambiente luminoso', un progetto frutto della ricerca sulla percezione visiva ad occhi chiusi. Ce ne vuoi parlare?

Simone Tosca: Come artista visivo mi sono sempre dichiaratamente occupato di pittura, anche se nel caso di *Ear,* ho voluto mantenere una linea più legata alla tradizione del disegno; trovo che tutto ciò che ha a che fare con la percezione retinica della realtà abbia di conseguenza a che fare anche con il concetto di pittura. Non c'è niente di meglio dei coni e bastoncelli per fare pittura!

In ogni caso non parlerei proprio di "ricerca", il rapporto che mantengo con il lavoro è sempre empirico e si basa ogni volta su un mio preciso modo di vedere le cose; in questa occasione ho semplicemente passato molto tempo a osservare fonti di luce diretta e valutarne le conseguenze estetiche, ma il risultato non è mai imitativo nè scientificamente attendibile. Da ciò che vedo prendo quello che mi interessa. Il resto lo metto momentaneamente da parte.

Elena Vairani: Come è nata la collaborazione con l'azienda leader nella ricerca sul light design, viaBizzuno, che ha partecipato all'allestimento della tua opera? E più in generale, in che rapporto è secondo te oggi l'arte con l'industria? Si può parlare di una sorta di 'mecenatismo contemporaneo' ?

Simone Tosca: L'incontro con Mr. Mario Nanni e lo staff di viaBizzuno , è merito di Daniele Gasparinetti, con cui ho già collaborato in passato tramite Xing. Di persone come Daniele ce ne saranno sempre troppo poche, è veramente l'incarnazione del *link*! Lo stesso si può dire di *viaBizzuno*. Non sono molte le aziende in grado di permettersi collaborazioni di questo tipo, specie di questi tempi, sotto ogni punto di vista, tecnologico, economico e soprattutto della sensibilità: hanno capito perfettamente cosa volevo realizzare e non si sono limitati ad "allestire" la mia opera, ma hanno avuto una parte attiva fondamentale per quanto riguarda la produzione. Purtroppo questo si verifica troppo di rado ed è un peccato, l'industria potrebbe aiutare il mondo dell'arte contemporanea ad uscire dalla nicchia dentro cui si è chiusa e l'arte potrebbe aiutare l'industria ad ottenere quello "spessore" che solitamente, per ovvi motivi, non possiede. L'ambiente della moda è forse attualmente più ricettivo.

Elena Vairani: Questa tua ultima opera continua in un certo il percorso intrapreso già in altri lavori, per un 'possibile sistema di lettura acustica' delle opere attraverso il 'campionamento di immagini e suoni umani'?

Simone Tosca: Il campionamento sta alla base di tutto quello che ho fatto finora. Non è però inteso "alla Bourriaud", o perlomeno non in senso stretto. Mi occupo sia della *produzione* che della *post-produzione*, il mio metodo è sempre quello di andarmi a prendere quello che mi serve dove lo si trova, che siano immagini o suoni. Il discorso della *lettura acustica* non è strettamente legato alla pratica del campionamento, si tratta di una linea di lavoro che ho tenuto in passato e che prevedeva una corrispondenza tra la riconoscibilità cromatica delle parti che componevano le immagini e quella sonora. Il tutto si basava su un

rapporto diretto tra quello che si vedeva e quello che si ascoltava, anche se era praticamente indecifrabile al pubblico, i riferimenti erano quelli della notazione musicale. Ora sono a una fase successiva, dove il rapporto tra le due cose è meno rigoroso ma anche meno schematico. Mi diverto molto di più.

Elena Vairani: Esiste una gerarchia tra i diversi elementi che danno vita alle tue performance? cioè il punto di partenza è sempre l'elemento visivo o capita che sia il sonoro?

Simone Tosca: Parto sempre dalle immagini. In futuro però mi piacerebbe fare il contrario, ma occorre che ne abbia il motivo e attualmente non ce l'ho. Dovrò perdere un po' di tempo a riguardo.

Elena Vairani: Hai partecipato al Netmage anche lo scorso anno e vestivi anche i panni di autore dell'immagine coordinata del festival; c'è qualcosa secondo te che caratterizza in modo particolare l'edizione di quest'anno rispetto alle precedenti?

Simone Tosca: Chi può dirlo! Forse gli organizzatori possono avere un'idea più o meno circoscritta a riguardo, ma l'alto tasso di sperimentazione di Netmage rende difficili le considerazioni di questo tipo. Per farti un esempio: non conoscevo molto bene la produzione dell' *Aurora*, e l'anno scorso, dopo l'incontro pomeridiano con i tranquillissimi titolari della label, non credevo di certo che uno dei due alla sera mi avrebbe disintegrato i timpani con una session di rumore puro sparato a 180 decibel! Mi aspetto veramente di tutto...

---

http://www.sinistri.org/starfuckers/manuel.htm

http://www.sinistri.org/

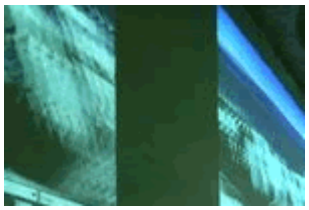
http://www.sinistri.org/sinistri++/

Vjclash A Porte Aperte

Silvia Bianchi

VJCLASH A PORTE APERTE

Txt:
Silvia Bianchi
Interview (Gianluca Del Gobbo): Elena Vairani



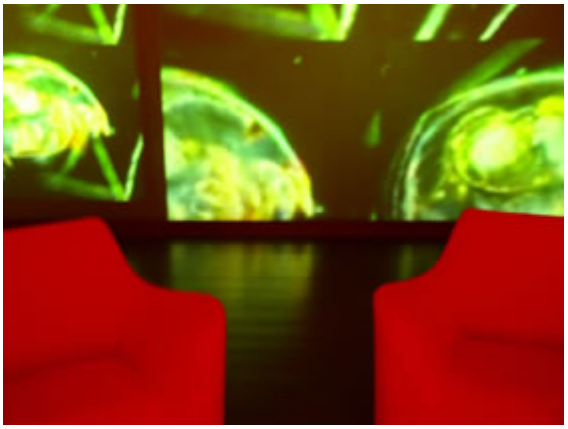
La seconda edizione del LPM-Live Performers Meeting, tenutasi a Roma il 9 ed il 10 dello scorso dicembre, ha visto la partecipazione di oltre sessanta artisti provenienti da Italia, Francia, Belgio, Croazia, Thailandia, Danimarca, Inghilterra ed Uruguay.

Organizzato e prodotto da Flyer Communication LAB, in collaborazione con FlxER, Shockart, Deliriouniversale, Homework, Peam, Electronic Art Cafe, l'evento ha avuto luogo negli spazi del Linux Club. Le due giornate hanno visto un susseguirsi di workshop, audio-video performance, dj- set e vj-set, permettendo al festival di riaffermarsi come un interessante momento d'incontro e confronto per gli addetti del settore e un buon punto d'osservazione per capire e vedere come musica, video e grafica possono essere combinati nelle performance live. Le performance audio-video hanno rappresentato uno dei momenti più interessanti delle due giornate, come punto di fusione ed evoluzione di vjing e produzione musicale.

L'interessante realtà emersa dal fiorire di una miriade di performance audio-video è quella di una ricerca di tipo

contenutistico ed estetico che vede il vj impegnato sempre di più in un lavoro creativo ed innovativo che lo coinvolge nella pre-produzione oltre che nel live.

Nella prima giornata si è rivelata molto interessante la performance A/V di Leo Gullotta e Jemma Temp: il risultato particolare del lavoro dei due artisti romani è dato dall'inconsueto incontro tra un concerto per piano ed il vj-set di Jemma, in cui la musica si fonde con una selezione ricercata di immagini lente e sfumate.



Nel secondo giorno di LPM 05 un posto particolare merita senza dubbio Monotono, il lavoro dei torinesi Besegher e Flushing Device, un viaggio ottico che rintraccia e indaga i rapporti esistenti tra movimento, luce, colore e la frequenza e il suono da essi generato. Mentre Besegher utilizza i visual come carta da parati, Flushing device descrive uno spazio sonoro dilatato e rarefatto, composto da disturbi sonori naturali e lunghi feedback di chitarre, melodie lineari e beat minimali.

La notte di sabato si è chiusa con la performance audio-video World Tour, nata dalla collaborazione tra il compositore Forrest Drum e Kinotek: il lavoro si configura come un vero e proprio viaggio sonoro, i brani originali sono il frutto di un lavoro di recupero e remix degli elementi strumentali e sonori specifici delle nazioni attraversate. Mentre Forrest Drum utilizza sample di canzoni che rappresentano in modo didascalico la nazione visitata, Kinotek conduce una ricerca parallela nel video, raccogliendo simboli ed immagini specifiche capaci di rievocare il tema del viaggio. World Tour si configura come un lavoro itinerante, che si struttura attraverso la ricerca e la composizione parallela di elementi musicali e visuali propri delle nazioni volta per volta scelte.

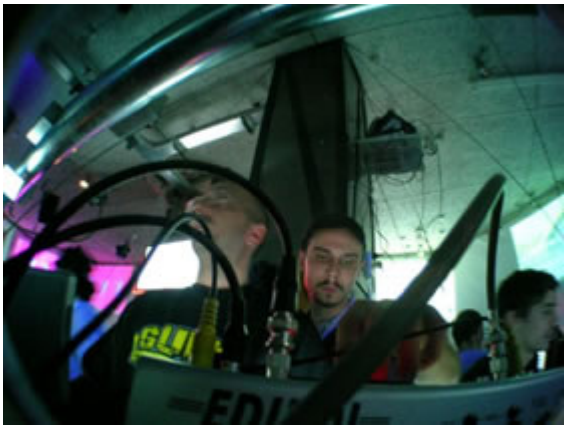
Dopo la parte dedicata alle performance audio-video il festival ha riservato le ore notturne di entrambe le giornate al vj-clash; la flessibilità del programma e l'apertura illimitata verso nuove partecipazioni ha consentito a tutti gli artisti di esibirsi nel corso della serata. Nell'atmosfera familiare del Linux, vj affermati e non hanno lavorato accanto sui dieci schermi allestiti per l'occasione. LPM si è quindi riaffermato anche in quest'edizione grazie alle molteplici adesioni e al fermento di novità, come

spazio aperto alla libertà d'espressione, alla ricerca e alla sperimentazione.

Elena Vairani ha avuto modo di incontrare e intervistare proprio Gianluca Del Gobbo, ideatore del progetto sperimentale FLxER.net e fondatore di Flyer communication, mente e responsabile dell'organizzazione del festival LPM. Appassionato di tecnologie, video, sperimentazioni e applicazioni tecniche, durante la serata di venerdì 9 dicembre ha presentato nel corso di un'introduzione al fenomeno del live video in Italia e il suo stretto legame con il web, la nuova versione di FLxER.

Elena Vairani: Ci presenti brevemente l'edizione di 2005 del festival LPM?

Gianluca Del Gobbo: Il meeting di quest'anno ha ospitato oltre 50 gruppi di artisti da 8 nazioni disposti su due giornate all'interno del Linux-Club di Roma. 1.500 visitatori hanno fruito di un ampio spettro di performance audio/video, showcase, ma soprattutto (grazie anche alla rete wifi del linuxclub) allo scambio di informazioni legate alla cultura delle video live performance. L'impatto scenografico è stato notevole, con ogni superfice del locale occupata da "qualche" laptop, telecamere, macchine fotografice, mixer video,controller midi ecc.. il tutto incorniciato da 9 video proiezioni a girare sul perimetro del locale con 15 monitor lcd sparsi, appesi al soffito. La consolle centrale a cerchio gremita di pezzi di tecnologia incastrati e aggrovigliati per un continuo cabla-scabla dal sapore genuino e' il simbolo di ciò che vuole rappresentare questa manifestazione: un'assoluta fusione di segnali, un flusso visuale perpetuo e compartecipato in cui ogni artista alimenta il dialogo percettivo, in un continuo divenire di stili e tecniche, di emozioni e soluzioni a stretto contatto gli altri a un livello che, piu che digitale, definirei tattile. L'incontro è stato reale, fisico, sui contenuti, questo ci eravamo prefissi e di questo siamo soddisfatti e credo lo siano stati anche tutti i partecipanti.



Elena Vairani: Ci sono state differenze sostanziali rispetto alle edizioni precedenti?

Gianluca Del Gobbo: Qualche differenza c'è stata. La prima edizione l'abbiamo realizzata per presentare il FLxER 3.0.1, perciò strutturata intorno ad esso, mentre il progetto di quest'anno è andato oltre, senza tralasciare il nostro software, di cui comunque abbiamo presentato la nuova versione 4.alfa che stiamo tuttora sviluppando, ma ponendo piu interesse sugli artisti presenti, soprattutto i performers audio/video. Dividere la manifestazione su due giorni ci ha dato la possibilità di aggregare generi "vicini" e creare due giornate stilisticamente differenti dando così la possibilità di immergersi a fondo ma anche avere una netta possibilità di paragone.

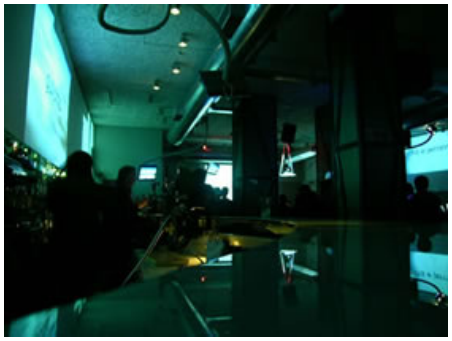
Elena Vairani: Tra le molte performance che si sono susseguite nei due giorni, hai visto qualcosa che ti ha colpito particolarmente?

Gianluca Del Gobbo: Inanzitutto ci ha colpito l'entusiasmo partecipativo di molta gente che ha voglia di esprimersi, e questo già ci ha gratificato. Poi non vorremmo fare nomi su altri anche perchè pensiamo sia una questione di gusti; certamente colpisce sempre la creatività e l'innovazione, le idee fresche, e di cose interessanti se ne sono viste parecchie. Per quanto riguarda l'aspetto dei vjset una cosa che ci ha colpito e' stato vedere come gente con molti anni di esperienza abbia lavorato alle stesse condizioni dei new comers in maniera pulita, solidale e costruttiva. Non so se si puo parlare di vecchia e nuova scuola ma comunque erano presenti tante skilz a incendiare le retine.

Elena Vairani: Parliamo del successo di Flxer e delle particolartità dell'ultima versione

Gianluca Del Gobbo: FLxER nasce quasi per gioco, e il gioco si è fatto nel tempo molto
interessante... l'idea iniziale fu mia e di Alberto Bordonaro (b_muvis videokru e bluecheese
project), che nel 2001 lo presentarono alla Biennale di Valencia. Poi
all'interno della blucheese factory, è cresciuto in consolle affidato
all'esperienza dei componenti dell'allora b-muvis videoklan che portarono
il FLxER a diventare uno strumento sempre piu raffinato. Dopo lo
sgombero della Bluecheese Factory il progetto andò avanti e, grazie
alla Flyer communication, è stato realizzato il sito flxer.net, dando la
possibiltà di far crescere una comunity e un database di sample, che
oggi conta oltre 3000 loop e 5000 utenti..

Le caratteristiche che hanno fatto il successo del FLxER sono diverse.
Inanzitutto abbiamo deciso fin dall'inizio di distribuirlo
gratuitamente. Con l'arrivo di Flash8 abbiamo implementato tutte le
nuove caratteristiche di blending e qualche effetto. Stiamo migliorando
l'interazione con l'utente attraverso un uso sempre maggiore e
semplificato degli shortcut da tastiera abbinati col movimento del mouse,
in modo da ottenere molti piu controlli, piu fluidi e dinamici,
per modifiche ai filmati, esattamente come avviene per i software di
postproduzione video. Ma gli aspetti piu interessanti sono, sicuramente
il registratore xml che ci permette di registrare ore di live in pochi
kbyte, il sequencer che avvicina il FLxER a una batteria elettronica e poi
la funzione broadcast, che permette di avere
una macchina collegata al proiettore/i su cui tramite lan accediamo a un
"FLxER server" che, come in un gioco
multiplayer, ci permette di entrare nella stessa scena e interagire alla
creazione di una sola "corale" composizione. Stiamo quindi impostando un nuovo progetto che assomiglierà strutturalmente a
un orchestra di vj che, tra le altre cose, potrà esibirsi
contemporaneamente negli auditorium di tutto il mondo, o a casa vostra
in privato, senza bisogno di rimborsi spese del viaggio e alberghi,
perchè gli orchestrali potranno comandare le proiezioni da qualsiasi
nodo della rete inviando pochi kappa di variabili in giro per il
globo(quello "cablato")



Elena Vairani: Il prossimo anno LPM avrà la stessa formula da un punto di vista organizzativo?

Gianluca Del Gobbo: Crediamo di essere sulla strada giusta ma ci sono tante cose da migliorare e fortunatamente tante idee; la cosa che rimarrà sicuramente alla base è lo spirito del meeting quello dove avviene lo scambio orizzontale, e non la struttura a vetrina o piramidale...

Elena Vairani: Credi esista una formula che permetta ad eventi di questo livello, che vedono cioè una grande partecipazione di artisti provenienti da tutta Europa, di coinvolgere nelle serate, anche un pubblico non strettamente di addetti ai lavori per promuovere la realtà del vjing?

Gianluca Del Gobbo: Per noi è questa la formula che "avvicina" al live video, che dà un tempo e uno spazio piu "umano" per ambientarsi alla miriade di fatti che avvengono durante tutte le esibizioni. Quello che ci interessa è dare degli strumenti di lettura per chi non mastica l'argomento e allo stesso tempo dare in pasto ai partecipanti piu esigenti un momento di

contaminazione ricco di carne al fuoco. All'LPM la gente accerchiava gli artisti per osservare bene e da vicino cosa avveniva esattamente, dietro una tastiera. Ed erano molti a far domande, soprattutto perchè trovavano risposte.

http://lpm.flyer.it/

www.flyer.it

www.linuxclub.it/

www.kinotek.org/

www.besegher.com/pages/monotono_project.htm

Rock-elettronica: Les Liaisons Dangereuses

Alex Dandi

Un paio d'anni fa, durante una serata rock, suonai una sequenza di brani composta da Franz Ferdinand, The Rapture ed Electric Six. Su un brano di questi ultimi ("Danger! High Voltage"), un ragazzotto di una ventina d'anni mi si avvicina e mi chiede di suonare qualcosa di rock. Non qualcosa di "più rock", ma qualcosa di rock.

Alla mia prima reazione di stupore è seguito l'intento, quasi sociologico, di comprendere quali dinamiche avessero portato un 20enne a non percepire come rock quello che stavo suonando. La timbrica sonora non dava addito a dubbi, si trattava di strumenti suonati, bassi veri, chitarre e cantati new wave/punk. Un impianto sonoro decisamente rock. Pensai che forse il funk contenuto in quei brani era poco appetibile per un certo tipo di pubblico rock ma poi pensando a Red Hot Chili Peppers e Rage Against The Machine dovetti ricredermi. Poi l'illuminazione, che come ogni illuminazione è sotto gli occhi di tutti. Più che un certo coefficiente punk funk a non arrivare alle orecchie di quel giovane ascoltatore era l'impianto ritmico da ballo, il bpm sopra i 115 per non dire 125 o 135. L'incedere dance di quei brani rock li rendeva meno appetibili al pubblico rock più conservatore e allo stesso tempo più invitanti per il pubblico dance più progressista.

Talvolta è difficile dover accettare il fatto che anche in un'arte come la musica esistano tanti steccati tra gli ascoltatori, dover pensare che la musica è divisa spesso in compartimenti stagni, ma è proprio

così. E' difficile apprezzare la musica tutta anche per il più aperto dei musicofili, figuriamoci per un pubblico popolare, nella sua più ampia accezione. I gusti sono gusti in musica. E anche se non passa giorno che cerchiamo di convincerci che esistono solo due generi di musica (la musica bella e la musica brutta), allo stesso modo non passa giorno in cui ognuno di noi sceglie i propri ascolti in base a principi del tutto soggettivi.

Detto questo il rock che usa la sintassi della dance, o per andare all'origine del temine, della disco music e del funk, è percepito come alieno così come l'elettronica (dance o meno) che si nutre dell'estetica rock è vista come qualcosa di intellettualmente più alto. Ecco perché nel giornalismo musicale sono nati termini orribili e deprecabili come IDM (intelligent dance music). La musica dance intelligente dovrebbe essere un'elettronica con attitudini (più o meno pre e post) rock che soddisfano la voglia di cultura di un pubblico rock che si vuole avvicinare ai suoni della dance senza sporcarsi le mani.

Ma basterebbe tornare alle radici del rock per capire che il ballo è sempre stata prerogativa del genere: il rock'n'roll era l'esasperazione del rhythm and blues che a sua volta era la versione pagana del gospel, in cui il canto associato al ballo era rito religioso. Tutte musiche in cui il ballo aveva la sua importanza. E tutte musiche nate da un solo dna la musica black, la musica tribale, quella iniziata in Africa e poi deportata nei campi di cotone in America. Peccato che poi la storia abbia la memoria corta. A questo servono i maestri che ce lo ricordano. Come George Clinton ad esempio.

Clinton ci ha insegnato che non sarebbero mai esistiti i Parliament senza i Funkadelic e viceversa. Due facce della stessa medaglia, della musica. I Daft Punk con "Robot Rock" ipotizzano una serena convivenza tra suoni robotici e suoni rock introducendo un riff campionato da un gruppo funk (Release The Beast dei Breakwater) che ricorda il riff rock più becero degli '80 ("Eye Of The Tiger" dei Survivor) che a sua volta diventa un moderno brano house che fa da apripista per la dance da classifica costruita su riff rock ("I Like The Way You Move" "Body Rockers").

Sempre i Daft Punk chiamavano all'appello i maestri della dance in Teachers, proprio loro che avevano un passato rock (come Darlin') per cui erano stati etichettati "daft punk" da una recensione sul defunto Melody Maker, che avrebbero semmai dovuto chiamarsi "Daft Funk". Non è un caso che in un gioco di rimandi la cover di "Teachers" sia il brano che apre Nite Versions dei Soulwax. Al posto dei maestri della dance, un lungo elenco di maestri del rock, da un gruppo che si è nutrito della sintassi della dance per fare un album rock (Any Minute Now) e dell'energia del rock per farne un remake dance ("Nite Versions"). Una band che diventa un duo di dj come 2 Many Djs che nei suoi dj set riesce a convincerci che dance e rock sono in fondo un tutt'uno.

E se l'electroclash altro non è che punk prodotto con strumenti elettronici e il punk funk altro non è che dance suonata con strumenti veri e attitudine rock allora davvero è solo una questione di forma e non di sostanza.

Qualche esempio attuale? The Bravery, The Editors, Bloc Party, Kaiser Chiefs, Franz Ferdinand: tutte band rock che applicano non poche della sintassi dance ai loro brani. E non vogliamo chiamare in causa esempi più espliciti come !!! e i cugini Out Hud? Il giro dei newyorkesi della DFA (Lcd Soudsystem, The Rapture, Juan MacLean) spinge sull'acceleratore dell'elettronica pur mantenendo un'attitudine decisamente rock. L'etichetta tedesca Gomma si muove invece su un binario opposto: dal presupposti funk sviluppano un discorso di estetica dance con attitudine rock.

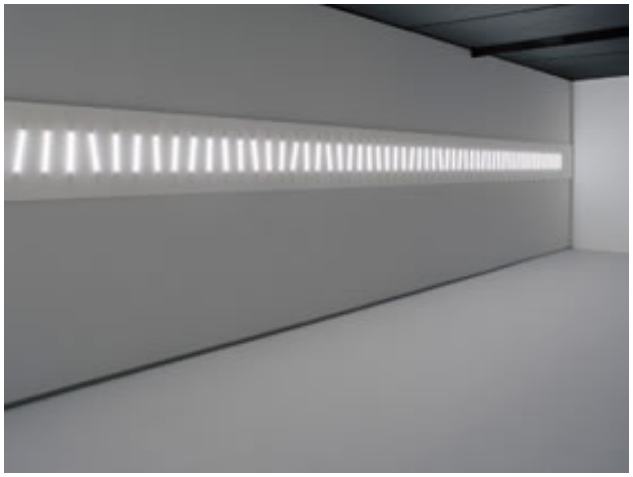
Eppure gli estremi si toccano ed ecco che le due etichette avviano anche qualche collaborazione. In casa Gomma ad esempio Who Made Who, una band che come batterista hanno il dj Tomas Barfod, prendono un brano

dance di Benny Benassi ("Satisfaction") e lo riportano a quello che avrebbe dovuto essere: un brano rock ballabile con un riff di chitarra funk metal. Anche una label come la Output di Trevor Jackson non disdegna di esplicitare le relazioni pericolose tra rock e dance con artisti come Colder o DK7.

Tiga infine, dj di estrazione electro, si nutre di suoni house ma la sua radice new wave è evidente. Nel suo album Sexor collabora con gente come Soulwax e Scissor Sisters e canta cover di Nine Inch Nails e Talking Heads. E a questo punto il cerchio si chiude. Talking Heads e The Clash o, se volete scendere ad un livello più underground, Gang Of Four e Eco & The Bunnymen, o ancora più sottoterra, Liquid Liquid e The Contortions, avevano già detto tutto sul discorso delle contaminazioni tra disco music e rock. A ben pensarci anche band molto meno nobili, seppur di successo come The Kiss, avevano già avuto la loro "I Was Made For Loving You", tra lo stupore dei fan hard rock che vedevano l'avvicinamento verso la disco come un vero e proprio sacrilegio. Come si diceva a quei tempi? Ah, ora ricordo "Disco Sucks!".

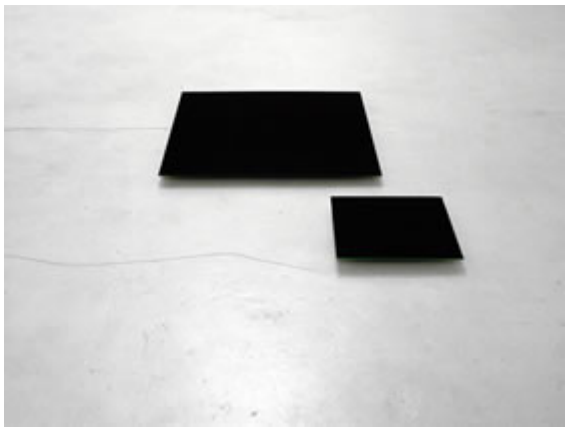
E/static, Sound Art Gallery...e Molto Di Piu'

Luca Bergero



Se la musica ha la possibilità di svincolarsi a suo piacimento dall'ambiente nel quale si propone, le opere riconducibili alla sound art hanno, invece, un rapporto forte e radicale con lo spazio in cui si manifestano. Questo è un dato di fatto assoluto, anche se molti spesso se ne dimenticano colpevolmente, nonchè uno dei temi più forti e interessanti del dibattito tra fruitori attenti, artisti e addetti ai lavori.

Un ruolo importante in questo contesto è, quindi, ricoperto dalle gallerie d'arte, luoghi dove i lavori nascono, evolvono e trovano visibilità verso il pubblico. Anche in Italia esistono alcune (pochissime) gallerie che si sono sempre dimostrate attente a valorizzare all'interno dei loro spazi i lavori esposti, in funzione del loro rapporto sia con il pubblico che con l'ambiente/spazio di fruizione dell'opera. Ho avuto il piacere di proporre alcune domande a Carlo Fossati direttore della galleria e/static di Torino che, in anni di attività si è rivelata come una delle più interessanti realtà in Italia, mantenedo sempre alto il livello delle mostre e dei progetti esposti, legati alla sound art sì, ma non solo, come ci tiene a sottolinere il suo fondatore e direttore. Un percorso spesso difficile quello di *e/static*, ricco di soddisfazioni e di tantissime difficoltà, all'inseguimento di un sogno utopico che però dopo sette anni è ancora vivo e vegeto, e chi si prepara a un 2006 di ulteriori cambiamenti e crescita.



Julius:, "2 x black" , 2001

Luca Bergero: Come e con quali obbiettivi nasce il progetto e/static?

Carlo Fossati: Come tutto cominciò…è una storia lunga, un po' troppo complessa per pretendere di dipanarla in poche righe. Gli obiettivi: prima di tutto, creare qualcosa che non c'era, di cui io per primo sentivo la mancanza, "uno spazio per l'arte del tempo presente", come tutt'ora recita la nostra carta intestata, di fianco al logo di e/static. Il nome stesso, a volerlo analizzare, è programmatico: una specie di neologismo, formato utilizzandone due parole già esistenti, con significati molto precisi. *Estasi* (da cui estatico) deriva dal greco *ekstasis* , 'uscir fuori di sé'; anche *stasi* deriva dal greco antico, *stasis* , a significare, come si sa, una situazione di immobilità, che contrasta, apparentemente con l'estasi. Ma io vedo i concetti espressi da queste due parole come elementi di un rapporto osmotico: le idee sono dinamiche, elusive, ed è necessario, ogni tanto, per poterle 'vedere', fermarle, anche soltanto per un periodo limitato di tempo, in una forma o in una situazione ben precise, entrambe in relazione allo spazio in cui si trovano…

Luca Bergero: E/static è frutto di una ben riuscita riconversione e rivalutazione architettonica in un complesso industriale di Torino. Osservando il contrasto tra gli edifici decadenti esterni alla galleria e la rinascita interna degli spazi espositivi ho provato una sensazione particolarmente positiva. Quale importanza ha poter usufruire di spazi con caratteristiche storiche e morfologiche come quelle di e/static?

Carlo Fossati: Io questo spazio l'ho cercato a lungo, senza neanche saper bene cosa stessi cercando, ma mi è bastato un giorno vederlo da fuori, vedere le grandi finestre, per intuire che era quello giusto. Cosa che mi è stata confermata da tutte le esperienze che vi hanno avuto luogo in tutti questi anni, ogni volta con grande naturalezza, direi, e ogni volta in modo diverso da tutte le altre. Bisogna considerare che questa tipologia di spazi industriali, risalente ai primi decenni del secolo scorso, era concepita per dare la massima luce naturale possibile a chi vi lavorava. Venivano quindi costruiti per volumi ampi, in modo molto semplice, con grandi finestre alle pareti e lucernari sui tetti. Tutte cose che funzionano benissimo anche per un utilizzo molto diverso, come può essere l'allestimento di un certo tipo di opere di arte contemporanea. E, incidentalmente, il modo in cui sono state costruiti garantisce anche le condizioni migliori per la realizzazione di opere, o performance, con una forte componente sonora, grazie a un'ottima acustica, soprattutto sui volumi bassi o medi.

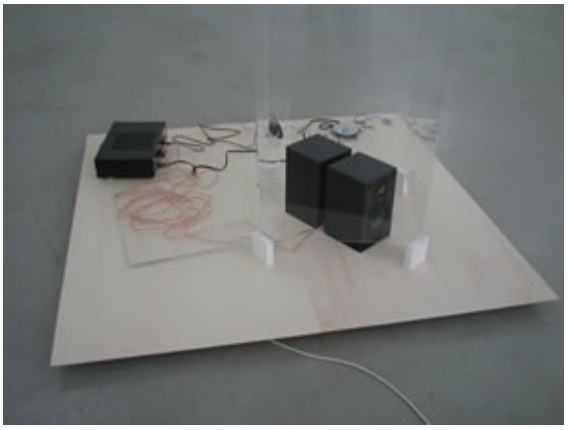
Akio Suzuki, 'analapos', 2003

Luca Bergero: Durante l'ultima edizione di Artissima a Torino, e/static era presente con lavori di Steve Roden e un'importante installazione di Hans Peter Kuhn, rivelandosi uno dei migliori stand della manifestazione. Essersi dedicati intensamente all'arte basata sul rapporto suono/immagine/ambiente può essere il vero punto di forza della vostra galleria?

Carlo Fossati: Non saprei dare una risposta. Sì, credo che nel tempo si sia instaurata una sorta di associazione automatica fra il nome della galleria e il termine che viene sempre più usato per definire un certo tipo di ricerca fra arti visive e suono, creando un'attenzione particolare verso il nostro lavoro. Ma non sono sicuro che questo sia soltanto un fatto positivo, temo anzi che si crei un luogo comune, un rapporto causa-effetto che potrebbe portare a pensare e/static come uno spazio 'specializzato' in sound art... Questa cosa vorrei scongiurarla, perché non voglio sentirmi limitato: mi interesso delle cose che mi piacciono e mi danno stimoli, e le promuovo, abbiano o no il suono fra le loro componenti.

Luca Bergero: Un'opera riconducibile alla sound art ha spesso la necessità ed il presupposto di nascere e svilupparsi in un luogo ben preciso. Come galleria, oltre ai lavori espressamente concepiti per voi, riproponete anche opere ideate per altri spazi. E' preferibile cercare di ricreare la sensazione del luogo originale o la sorpresa nel vedere come un opera reagisce allo spazio che la contiene? Ritieni più significativa la flessibilità di un'opera nell'adattarsi a differenti luoghi o la capacità dell'ambiente ad adattarsi alle opere?

Carlo Fossati: Altro discorso molto complesso. Per cominciare, non è accaduto molto spesso che e/static proponesse opere già 'ideate per altri spazi': me ne vengono in mente davvero pochissime, che comunque entravano sempre in una ben precisa relazione, oltre che con lo spazio, con opere del tutto nuove, creando così un 'sistema' assolutamente autonomo e in fondo irripetibile... Questo non è uno spazio-contenitore, non ne ha la vocazione, secondo me, e io non l'ho mai usato in quel senso.



Paolo Piscitelli, “cores mix1”, 2001

Luca Bergero: Quale pensi sia il rapporto tra la sound art italiana e mondiale? Intravedi una nuova crescita artistica interna al nostro Paese?

Carlo Fossati: Ad entrambe le domande rispondo: non ne ho proprio idea! Fra l’altro, questa espressione così ripetuta recentemente, che io uso sempre con molta cautela, sta sempre più perdendo il suo senso originario (ammesso che ce l’avesse) proprio perché viene applicata a troppe cose spesso molto diverse fra loro. Credo che si stia riproponendo quanto già avvenuto con il termine ‘arte concettuale’: fra la fine degli anni ’60 e l’inizio dei ’70 fu creato per definire, con una certa proprietà, il lavoro di un ristretto numero artisti che avevano davvero molto in comune, poi venne sempre più usato a sproposito, fino all’inflazione e alla definitiva perdita di senso.

Luca Bergero: Se il circuito della sound art è dominato dai “grandi nomi”, quanto credi sia importante la valutazione di forme emergenti di espressione? Come deve svilupparsi l’attitudine dei nuovi artisti verso le gallerie?

Carlo Fossati: Ma davvero il ‘circuito della sound art’ è dominato dai “grandi nomi”? Non sarà piuttosto che questi (soprattutto alcuni di loro) sono bensì gli unici a cui si possa applicare, sia pure con cautela, questa definizione, per motivi storici soprattutto, e quindi gli altri, i nuovi, non dovrebbero preoccuparsene più di tanto? Per quanto mi riguarda, lavoro sia con artisti ‘storici’, come Julius, Kuhn, Fox, Suzuki, che con altri più giovani, come Roden, Piscitelli, Yui, Petitgand. Per me è fondamentale ignorare gli steccati anagrafici, e quando mi è stato possibile ho messo in relazione ‘giovani’ e ‘vecchi’, sia nell’ambito di una collettiva che in quello performativo. E i risultati sono stati sempre molto soddisfacenti: un esempio fra i tanti, il ‘piccolo concerto’ di *Julius con Miki Yui* lo scorso aprile, che fra pochi mesi verrà pubblicato in cd. Penso comunque che un artista dovrebbe essere molto accorto nel scegliere la galleria alla quale eventualmente rivolgersi, per proporsi.. Dovrebbe cioé essere molto bene informato sulle sue attitudini, per evitare imbarazzi ed evitarsi delusioni.

Christina Kubisch, “Kopenhagen”, 2004

Luca Bergero: Dalla tua esperienza di direttore pensi che l’interesse per sound art sia in crescita verso un pubblico maggiormente eterogeneo o è ancora legata agli “addetti ai lavori”?

Carlo Fossati: Se devo giudicare dalle risposte alle iniziative di e/static, posso dire che certe cose sono piaciute da subito ai visitatori più affezionati, quelli che seguono l’attività di questo spazio dall’inizio. Poi il numero dei visitatori è cresciuto, e sempre manifestando apprezzamento per le mostre che gli si proponevano. A proposito degli “addetti ai lavori”….ma chi sono costoro? Molti critici, curatori e giornalisti non è che si siano buttati sulla novità (relativa peraltro, parliamo dell’Italia): Forse pensavano a una curiosità, a una manifestazione di snobismo culturale che sarebbe venuta meno prima o poi, salvo cercare di saltare sul treno in corsa quando le mostre dedicate a certe cose diventavano un po’ più frequenti, qualche collezionista stava cominciando a comprare..

Per quanto mi riguarda, fra i cosiddetti addetti ai lavori, in questo campo della ricerca artistica, rispetto molto Daniela Cascella, per quello che ha fatto, per quello che ha scritto e per quello che di sicuro ancora farà e scriverà. E’ informata, rigorosa, acuta nell’osservare e giudicare, ha una serietà nel lavoro che la distingue nettamente dalla maggioranza dei critici/curatori italiani, giovani e meno giovani.

Steve Roden, “moon gatherers”, 2002)

Luca Bergero: Quali sono le principali difficoltà e le maggiori soddisfazioni nel curare una realtà come e/static?

Carlo Fossati: Le difficoltà sono tante, non sono mai mancate, non mancheranno mai, e gli impegni che si

devono prendere per cercare di risolverle sono davvero troppi, e continuano ad aumentare. Le soddisfazioni ci sono, ovvio, più rare, ma vere, reali. Spero soltanto che i primi non prevalgano troppo sulle seconde, per non rompere quell'equilibrio, spesso molto tenue, che ti permette di continuare. Diciamo che la più grande soddisfazione è constatare che e/static c'è ancora, dopo sette anni, e sta ancora crescendo. Ma già il solo fatto che esista, che sia stato realizzato un progetto che poteva sembrare quasi utopico (lo dico senza presunzione: ho cominciato senza alcuna certezza di riuscire, e tanti si aspettavano un fallimento a breve termine…) è la soddisfazione più importante, quella che basterebbe da sola.

Luca Bergero: Puoi darci qualche anticipazione sull'attività di e/static nel 2006?

Carlo Fossati: Akio Suzuki a febbraio/marzo (un'installazione in galleria e un percorso 'otodate' all'esterno, nella città); Christina Kubisch ad aprile/maggio; Dominique Petitgand a maggio/giugno. Dopo l'estate la seconda personale di Miki Yui, dopodiché cambieremo spazio, sempre rimanendo in quella zona di Torino, il quartiere Aurora. E' giunta l'ora di fare questo passo, per cercare nuovi stimoli e anche per dare una nuova forma all'attività di e/static: non una rivoluzione, ma una rifondazione di sicuro sì!.

Paavoharju – Yha Hamaraa (fonal 2005)

Simone Bertuzzi

Sarà un fenomeno di passaggio, una tendenza momentanea, ma c'è un sottobosco produttivo notevole in ambito neo-folk, che richiede continua attenzione e analisi. Fonal è una recente scoperta, è un'etichetta semplicemente fantastica, che racchiude una sorte di comune hippy nordica, una rivelazione che pian piano viene alla scoperta nel panorama internazionale.

Capitanata da Sami Sänpäkkilä, aka Es, abbastanza noto per le sue apparizioni per la tedesca (K-RAA-K)3, non nuova in questo contesto, e del quale si segnala l'ottimo Sateenkaarisuudelma (K-RAA-K)3, 2005), che necessiterebbe di altro spazio per essere analizzato, Fonal è in realtà attiva dal 1995, nata a Tampere, Finlandia, dove tutt'ora risiede, pubblicando parecchie band finlandesi che attraversano ambient, la sperimentazione e un'ibrida visione di folk psichedelico in chiave pop.

Il 2005 vede la pubblicazione di un disco esemplare per la comprensione della poetica di Fonal, trattasi di Yhä hämärää , di una band proveniente dal nord della Finlandia, precisamente Savonlinna: i Paavoharju; di certo, e a detto di molta stampa internazionale, una delle migliori *Yhä hämärää* anno appena conclusosi. è un disco magico, possiede un'ambienza assolutamente singolare, dilatata ma anche concisa, lo-fi e freak. I Paavoharju non nascondono la loro inclinazione religiosa, anche attraverso i testi, in finnico, ma di cui sono disponibili le traduzioni in inglese,pienamente percepibile nei canti e nei cori religiosi, e nel cantato ammaliante, quasi sempre presente, incantevole davvero.

Contattiamo Lauri Ainala, portavoce di Paavoharju, con cui scambiamo alcune domande e opinioni sulle influenze musicali e culturali della band, nonchè del loro immaginario e approccio visivo.

Simone Bertuzzi: Qual'è il background dei Paavoharju? Trovo molteplici influenze nel vostro ultimo disco Yhä hämärää ...quali sono i vostri ascolti preferiti?

Lauri Ainala: Quando una chiesa è piena di persone, giovani e anziani, che cantano lo stesso inno e ognuno canta in maniera leggermente diversa e a velocità leggermente differenti, si viene a creare un ambiente unico e incredibilmente affascinante. Amo inoltre le melodie e i testi di questi inni, così zeppi di vita e sentimento. Anche i vecchi videogames Nintendo, C64, Amiga, Sega Master System & Megadrive, Super Nintendo hanno una splendida musica che ascoltiamo con piacere. Abbiamo anche ascoltato molta 'tracker music' del periodo 1989-1995 e artisti come Purple Motion, Skaven, Dizzy e altri *famosi* 'trackermusicians'.

Cerco continuamente di tenere aperti i miei occhi e le mie orecchie alla ricerca di suoni interessanti, immagini e qualunque cosa sia rilevante. Ascolto molti suoni della vita quotidiana, suoni della natura e degli animali, suoni delle macchine. Anche le colonne sonore e la musica della televisione influenza il nostro subconscio, e il subconscio stesso è la fonte dalla quale la musica dei Paavoharju proviene. Le seguenti band/musicisti ci hanno ispirato in qualche modo nella creazione di musica originale, immaginifica, con forti aspetti sentimentali: Joose Keskitalo, Es, Boards of Canada, Michael Jamson, At The Gates, Bin3333, Xinlisupreme, The Shadows, The Beatles, Tapio Rautavaara, Tero, Mr. Oizo.

Simone Bertuzzi: Trovo certamente tutte queste componenti nella vostra musica. Ma percepisco anche, come dire, influenze orientali/indiane, nel mood generale, nelle melodie, nei canti. Trovo una speciale tensione fra localismo, intendo strettamente

connessa con il vostro Paese, la Finlandia, e qualcosa che si avvicina alla sfera opposta del pianeta, India forse, come dicevo prima

Lauri Ainala: Beh, dal momento che nessuno di noi ha visto film di Bollywood, ascoltato musica orientale e nemmeno visitato l'India o altri Paesi Orientali devo dire che non avevamo mai notato che la musica dei Paavoharju includesse questi elementi prima che qualcuno (non ricordo chi per primo) non lo sottolineasse. Credo che il modo di cantare di Jenny ha per sua natura (lei è cantante autodidatta al cento per cento) qualche influenza magica orientale [oriental magickk]. Jenni ha sicuramente ascoltato un pò di world/ethnic music ma quasi certamente non musica orientale a parte le Anime Soundtracks, come quelle di Akira, Neon Genesis Evangelion, Serial Experiments Lain, Princess Mononoke e altri. Forse è stata influenzata in parte da queste cose non ne sono sicuro. Ma è interessante che la nostra musica include tanti stili che la rendono imprevedibile, misteriosa e interessante.

Comunque quasi nessuno ha notato che Jenni non canta in tutte le canzoni di *Yhä hämärää* che hanno una voce femminile. Abbiamo un'altra cantante femminile che si chiama Soila Virtanen, che ha fatto un ottimo lavoro nelle canzoni *Ilmaa Virtaa* e *Vitivalkoinen!.* Entrambe, Jenni e Soila (anche conosciuta come Sy o Mayhem), sono individui speciali, le cui personalità si manifestano pienamente nelle loro voci e performance vocali. Le maggiori influenze di Soila arrivano da Diamanda Galas, una cantante black metal, lunatica, vampiresca che racchiude il rapporto crudeltà/bellezza della vita. La voce di Soila sarà molto presente in futuro – è una promessa!

Simone Bertuzzi: C'è una traccia che mi interessa particolarmente, On Yhä Hämärää, che poi dà in parte il titolo all'album. Trovo la sua incredibile e tetra ambienza assolutamente ben fatta. Vorrei sapere di più a proposito della sua costruzione, sembra provenire da una registrazione di inni religiosi. Inoltre, prima mi dicevi che ascolti sempre suoni della natura, animali e macchine, li registri anche?

Lauri Ainala: Si, *On Yhä Hämärää*

proviene principalmente da registrazioni di un inno religioso o da differenti registrazioni di inni religiosi. Ci sono alcune parti prese da cassette vecchie di 30-40 anni e altre provengono da alcuni miei field recordings realizzati nelle chiese della Finlandia dell'Est. C'è anche un frammento di melodia suonato da mio fratello Olli e un campione di nostro nonno che canta negli anni '70 (morì nel 1974, non l'ho mai incontrato). Ovviamente ci sono nascosti molti piccoli dettagli (field recordings, campioni di vecchi dischi, noise digitale e analogico, ecc.) che si possono udire da sè. Ho impiegato 2 anni di lavorazione per *On Yhä Hämärää,* ho avuto molto tempo per svilupparla fino alla sua forma finale e tuttavia non ricordo tutto il materiale che ho incluso.

Riguardo la seconda domanda, non faccio spesso field recordings, perchè normalmente dimentico di portarmi dietro il registratore ma recentamente ho acquistato una macchina fotografica digitale che ha la possibilità di registrare suoni, e ho già registrato dell'ottimo materiale.

Simone Bertuzzi: Ho visto lo showcase della Fonal alla scorsa edizione del festival Sonar di Barcellona, ogni live set (Es, Kemialliset Ystävät e Islaja) aveva un supporto live visivo costruito solo con una lavagna luminosa, sabbia colorata e acqua; questi elementi uniti alla luce delle candele sparse sul palco e ai musicisti, creavano un ambiente molto piacevole eccitante. Puoi dirmi qualcosa in merito al vostro immaginario visivo? Sono affascinato dalle vostre immagini 'domestiche'. Mi riferisco all'immagine nel retro copertina dell'album, ma anche ad alcuni ritratti presenti sul vostro sito.

Lauri Ainala: Quelle a cui tu fai riferimento sono tutte immagini non pianificate da situazioni reali. Abbiamo vissuto in luoghi armonici ed eterei e le immagini non possono essere altro che belle e piene di misteri. Queste foto sono state scattate da un nostro vecchio amico, Juho Pitkänen, che venne a trovarci a Tuote (una vecchia fabbrica di diari abbandonata [r.i.p.] da noi occupata) durante l'estate del 2004. Quella vecchia finestra che appare invece nel retro copertina di *Yhä Hämärää* fa parte di una casa abitata dagli spiriti, in cui vivevano i 'Denzos of Savonlinna' (Greets fly to J-Karjalainen, Kuisma e Morgan Kane).

www.risonanza-magnetica.com/articolo.php?id_sup=01&id_eti=173&id_prod=808

www.paavoharju.com

www.fonal.com

Troyano: Cile Critico Alle Soglie Del Futuro

Lucrezia Cippitelli

Troyano è un collettivo di artisti indipendenti cileni, residenti a Santiago del Cile, che organizza attività culturali in cui siano connesse arte e tecnologia.

In occasione della VII Biennale di Video e Nuovi Media (18-27 novembre 2005) il collettivo ha partecipato facendosi carico della cura critica della sezione dedicata ai Nuovi Media, organizzando un simposio internazionale cui hanno preso parte artisti, critici ed attivisti di tutto il mondo. Il progetto, chiamato Elena in onore del virus che si installa in un Hard Disk cancellandone i dati, si propone di fare un quadro critico della produzione culturale, critica ed artistica che negli ultimi dieci anni si è appoggiata sull'uso cosciente delle nuove tecnologie.

Una spinta finalizzata a proporre all'interno della società contemporanea cilena un dibattito sull'uso "creativo" dei media in opposizione a una visione puramente finanziaria, utilitaristica e commerciale della diffusione della tecnologia. Nel Cile che intrattiene da decenni strette relazioni commerciali con Giappone e Taiwan (e ora la Cina), importante produttore mondiale di rame (fondamentale componente per la produzione di tecnologia) e da sempre proiettato verso una "modernità" affidabile e dinamica (ma anche neoliberista e rassicurante per l'Occidente), la posizione critica del gruppo Troyano appare priva di fondamento.

Eppure proporre un uso critico e sociale dei Media è una presa di

posizione ferma e radicale in un paese che, uscito formalmente da più di dieci anni dalla dittatura di Pinochet, è tuttavia guidato dalla stessa burocrazia che faceva parte della passata dittatura militare, ha vissuto negli ultimi dieci anni (come la vicina Argentina) una spietata privatizzazione dello stato sociale, non ha ancora legalizzato l'aborto (e ha ottenuto il divorzio solo nel 2004) e in cui i contrasti (e quindi i conflitti) sociali sono ancora radicali e si risolvono spesso semplicisticamente nel dualismo "Ufficialità" vs "Panamericanismo militante e rivoluzionario" senza contemplare altre forme più complesse di dissenso.

L'intervista a tre dei quattro integranti del gruppo (che è formato da Ignacio nieto, Italo tello, Ricardo Vega ed Alejando Albornoz) è una riflessione collettiva sull'esperienza di Troyano all'interno della Biennale ed è stata realizzata il giorno della chiusura ufficiale delle attività.

L.C.: Inizierei chiedendovi come mai avete deciso di partecipare come collettivo di artisti proponendo un progetto curatoriale.

Ignacio Nieto: Si è trattato principalmente di un'emergenza: non esisteva fino ad ora una geografia dei Nuovi Media in Cile. Tutto è iniziato a Rosario, Argentina, dove abbiamo partecipato a un festival dedicato ai Nuovi Media. Lì ci siamo accorti che mentre in quel paese il tema era già stato affrontato in maniera critica ed anche fattiva, qui mancava del tutto un'attenzione specifica. Il progetto di comporci come collettivo e di partecipare alla Biennale è finalizzato a rendere visibili pratiche culturali contemporanee relazionate con le nuove tecnologie, considerando ed esplorando non solo progetti artistici ma anche aree che hanno una consistenza più sociale e politica.

Ricardo Vega: In questo paese a fronte di una enorme commercializzazione degli strumenti elettronici e digitali, non esiste una consapevolezza sulle possibilità offerte da queste nuove tecnologie. Di contro, all'idea di innovazione e progresso portata avanti da chi governa il Paese (il Cile è lo stato latino americano con maggior numero di contratti per connessioni a Internet, più del Messico, n.d.r) c'è la realtà: questo Paese non produce tecnologia ma la *consuma* . Ci siamo interrogati

su questo: che dialogo possiamo avere con la tecnologia se la consumiamo e basta?

Italo Tello: Un'altra nota curiosa: nelle nostre università, a differenza di altri paesi latini, sono stati programmaticamente aperti e implementati laboratori multimediali: a questo non corrisponde, a livello medio, una consapevolezza tecnologica che vada oltre l'essere un utente medio. Nessuno si mette a vedere come è costruita e sviluppata una macchina *dall'interno* , non esistono nemmeno corsi di studio appropriati. In più non ci sono referenti culturali locali che abbiano approfondito o proposto un'analisi dei Nuovi Media. Chi studia arte studia Picasso e Duchamp ma non si pone nemmeno il problema di lavorare sulle tecnologie, perché qui, a differenza di un paese vicino come l'Argentina, i percorsi formativi artistici non contemplano temi come la Net Art, le pratiche Hacker...

L.C.: In qualche modo arrivano voci dal dibattito internazionale degli ultimi anni su queste "nuove" pratiche artistiche?

Italo Tello: I referenti artistici, qui in Cile, sono piuttosto teorici e artisti che hanno lavorato negli anni Settanta e Ottanta.

Ricardo Vega: Ci sono persone più preparate, ma sono "isole". E' difficile includere e far circolare il tema delle tecnologie nella discussione più ampia che riguarda l'arte contemporanea e la sua critica. Vorrei anche sottolineare che il nostro interesse va al di là dell'arte: io sono disegnatore ma mi interessano queste pratiche, questi nuovi modelli ermeneutici e paradigmi comunicativi nella società. A livello collettivo quindi, e non solo dell'individuo/artista.

Lucrezia Cippitelli: A proposito di possibilità di riflessioni e anche produzioni collettive (e quindi condivise) offerte dalle nuove

tecnologie, mi è sembrato molto interessante constatare in questi giorni come alcuni strumenti siano realmente condivisi a livello globale, senza confini politici o geografici, all'interno della comunità che lavora, gioca e produce senso usando sostanzialmente un computer e Internet. Penso in particolare alla *performance* audiovisiva di Flash Attack dall'Argentina + CES dal Cile, in cui l'artista argentino ha proposto una visualizzazione basata su FLxER, il video mixer basato su Flash Mx inventato in Italia, o alla presentazione del Proyecto Nomade (Argentina) sulle suites per PC sviluppate con Linux e finalizzate ad un uso "creativo" dei computer, durante la quale tra i mille progetti proposti si è parlato anche di DyneBolic, il sistema operativo su cd sviluppato dal 2001 da un hacker italiano, Jaromil, insieme ad altri hackers che fanno parte del'area "tech" dell'ex spazio sociale Bulk di Milano. Progetti che sono arrivati qui e sono usati e distribuiti e presentati come se fossero realmente parte di un patrimonio culturale non solo condiviso, ma anche *vicino* …

Ricardo Vega: Il solo fatto che voi tutti siate qui è parte di questo processo di avvicinamento e di cooperazione. Abbiamo scambiato per dieci giorni le informazioni in maniera orizzontale e diretta. Non siete qui portandoci notizie come si trattasse di una *pioggia mistica* che ci arriva dal Primo Mondo, ma piuttosto stiamo scambiando le nostre idee su temi che ci sono comuni l'uso di alcuni strumenti pur rimanendo intatte le nostre identità locali.

Lucrezia Cippitelli: Mi dicevate che in questo paese si sta investendo parecchio in tecnologia. Alcune fermate della metropolitana di Santiago sono dotate di accesso gratuito a Internet con il Wi-Fi (senza sognare l'impossibile per Roma dove vivo, nemmeno a Parigi si vedono queste cose). In più esiste anche una Biennale di Nuovi Media che è l'unica al mondo ad essere arrivata alla sua settima edizione (significa 14 anni di attività!). Cosa c'è che non va allora?

Italo Tello: La mancanza di una volontà di andare oltre il consumo. Come collettivo ci piacerebbe dimostrare che anche con investimenti economici minimi, ma consapevoli, e la voglia di comunicare si possono fare cose incredibili.

Ricardo Vega: Siamo pionieri in America Latina in termini di connettività, ma c'è l'altra faccia della medaglia: non sappiamo come usarla. La Biennale dei Nuovi Media ne è proprio l'esempio. Innanzitutto era fino all'edizione passata una Biennale di Video, e anche ora che ha cambiato nome rimane prevalentemente una kermesse dedicata al video. Non c'è un adeguato contenuto all'interno del

contenitore, che comunque lo guardi rimane mezzo vuoto. L'infrastruttura ufficiale che propone l'avanzamento tecnologico è priva di contenuti e prettamente commerciale, portata avanti da un mondo imprenditoriale che muove molto denaro vende l'immagine del Cile come un Paese "sviluppato", "avanzato"...

Lucrezia Cippitelli: ...e quindi anche "democratico" ed "affidabile"...

Ricardo Vega: ...e dall'altra parte c'è la società civile che non usufruisce di questo "sviluppo".

Ignacio Nieto: La gente punta a *comprare* l'ultimo modello di cellulare, super costoso, che magari ha anche la macchina fotografica incorporata. E poi non sa che farsene. E' solo questione di *status* e di consumo, anche (se non soprattutto) a livelli sociali più bassi. Un'altra nota interessante, collegandomi al discorso fatto su *produzione* e *consumo*: storicamente il Cile è un paese che ha sviluppato un importante produzione musicale d'Avanguardia. La musica elettroacustica in Cile ha una storia di più di cinquant'anni. E' un circuito molto vicino alla produzione di tecnologia ed agli studi ingegneristici, ma è molto chiuso: i pionieri di queste sperimentazioni costruivano loro stessi le macchine su cui lavoravano. Computer con 7 Kb di memoria...

Italo Tello: Come diceva Ignacio qui puoi andare a visitare una casa poverissima in un quartiere molto modesto della città, in cui la gente vive con nulla, però possiede un enorme televisore, o un cellulare all'ultima moda. Il problema è che non lo usa come strumento di espressione e di critica del sistema. Come gli artisti cubani di cui hai parlato tu, che con uno slide show di fotografie scattate nel quartiere riescono a raggiungere dei livelli di critica e comunicazione e partecipazione profondi. Qui in Cile non esistono esperienze simili. Anzi, possiamo dire questo: il Cile è un paese diviso in due. Da un lato chi ha sviluppato un linguaggio critico ed espressivo strettamente legato alla dittatura di Pinochet; quindi ricorre all'estetica della barricata, al tema della contrcultura, dei *desaparecidos* , della politica e della periferia. Dall'altra parte c'è la generazione cresciuta con Mtv ed il Nintendo ed i videogiochi.

Questa generazione non ha referenti. Non esistono, in Cile, referenti critici

che si occupino di analizzare la produzione culturale che si realizza e sviluppa con i Nuovi Media, né tantomeno la critica sociale che questi implicano.

Lucrezia Cippitelli: Esiste una comunità Hacker?

Italo Tello: Si, ma è completamente rivolta a montare hadware e software. Non fa politica. Non fa critica culturale. Non costruisce comunità.

Lucrezia Cippitelli: Datemi una vostra definizione di Nuovi Media.

Ignacio Nieto: Innanzitutto è una definizione po' problematica da dare e inoltre è un concetto che non condivido. Credo anche che sia una dicitura molto commerciale, che tenta di raggruppare tutta una serie di pratiche ancora poco circoscritte.

Italo Tello: E' un termine standard e credo sia un errore collegarlo solo al computer. Ogni epoca ha i suoi nuovi media. L'errore è darli un significato fisso e chiuso: si sviluppa col tempo ed è collegato alla ricerca.

Ricardo Vega: Spesso si vuole rinchiudere tutto il senso del termine nel *dispositivo*, tralasciando da parte tutto ciò che implica lo sviluppo di capacità, conoscenze, pensiero e creatività. Se parliamo di Arte Genetica vediamo che ogni significato accertato si ribalta per esempio…perché è qualcosa di completamente multidisciplinario: arte scienza, biologia.

Lucrezia Cippitelli: Come avete costruito la curatoria alla Biennale? Perché avete scelto di presentarvi come un collettivo? Perché l'idea di un virus? Come avete scelto gli artisti?

Italo Tello: Ci siamo fatti carico praticamente di tutta l'area che all'interno della dicitura "Biennale di Video e Nuovi Media" avesse a che fare con i Nuovi Media. Abbiamo scritto una convocatoria dividendola

in temi: Net Art, Software Art, Tactical Media. Abbiamo incluso esperienze che in Cile lavorano anche con le nuove tecnologie ma non a progetti propriamente artistici quanto piuttosto sociali. Ad esempio il canale televisivo pirata e comunitario Señal 3 che trasmette nel suo quartiere (La Victoria, quartiere occupato negli anni Sessanta e divenuto durante la dittatura un'area di resistenza culturale e non solo all'interno di Santiago, n.d.r.), o l'Associazione Software Libre.

Ignacio Nieto: Come collettivo abbiamo lavorato più come "archiviatori" che come "critici". Abbiamo portato avanti un lavoro quasi storiografico di raccolta di temi e testi. Credo che in questo momento il livello critico sui nuovi media sarebbe troppo pretenzioso e complicato da portare avanti. Per quanto riguarda l'idea del virus, un virus è un codice che entra nel computer. Il nome lo abbiamo trovato nell'archivio di definizione di virus di McAfee: certo c'erano nomi più divertenti, ma "Elena" stava molto bene con il nome del nostro collettivo, Troyano e Elena di Troia. Il virus "Elena" ha come caratteristica quella di installarsi nell'hard disk di un pc e di cancellarne tutti i dati. La nostra operazione si proponeva di installarsi all'interno dell' spazio della Biennale, cancellarne i presupposti e riscrivere una nuova storia.

Lucrezia Cippitelli: Credo che a livello generale l'aspetto più interessante di quest'esperienza sia stata la costruzione di un network tra le persone che qui, oltre a fare le proprie presentazioni, hanno potuto conoscersi e condividere in maniera vera e poco accademica idee, capacità, risorse. Come si svilupperà in futuro il lavoro che avete iniziato con questo progetto?

Ignacio Nieto: Dovremo prima di tutto mettere on line il materiale editoriale che si è sviluppato durante le conferenze.

Italo Tello: Si tratta di capitalizzare tutto quello che è stato detto e registrarlo in un catalogo, o un DVD, che diventi un referente locale che sottolineo di nuovo in questo paese manca – sui Nuovi Media.

Lucrezia Cippitelli: Quali sono i risultati che più vi convincono del progetto "Elena"?

Ricardo Vega: Che esiste una pratica, un modo di agire intendo, che è condiviso tra persone che hanno storie origini e provenienze completamente diverse. La consapevolezza che stiamo affrontando con strumenti instabili ed esperienza pregressa, problematiche e pratiche ancora da mettere a punto, ed ora sappiamo che esistono anche dei presupposti fattivi che ci permettono di lavorare insieme, come i vasi comunicanti. Aggiungo anche che secondo me l'operazione di "riscrittura" dell'Hard Disk ha funzionato ed è stata effettiva.

Lucrezia Cippitelli: A questo proposito mi pare che l'operazione "Elena" abbia effettivamente a livello locale oltre che internazionale avuto il grande merito di diventare spazio di coincidenza di molte tensioni che si muovono in questa direzione. A differenti livelli: musica, software libero, attivismo, critica culturale. Esperienze che secondo la mia impressione, prima andavano avanti in maniera parallela, senza collegarsi.

Italo Tello: Qualcuno ci ha detto che siamo stati pretenziosi e troppo elitari, che le nostre proposte non potevano raggiungere un grande pubblico. Credo che questo implichi però che il salto è stato fatto e che l'esperienza sia un punto di partenza a cui molta gente ora guarda.

Lucrezia Cippitelli: Mi interessa molto l'ipotesi secondo cui i Nuovi Media costituirebbero una possibilità e una potenzialità importante di comunicazione ed espressione indipendente della propria identità per i paesi così detti in "via di sviluppo". Che idea avete al riguardo?

Ricardo Vega: Dato per scontato che finora abbiamo parlato comunque di pratiche che nell'ecosistema dei paesi del sud del mondo sono molto elitarie, mi interesserebbe molto analizzare le possibilità che si potrebbero sviluppare al di fuori di quest'area elitaria di "mediacentrismo".

Italo Tello: Il tema dell'accesso è centrale, ed è necessario che le aree che stanno fuori da questo "mediacentrismo" sono escluse non per mancanza di conoscenze o capacità. Questo è un tema che mi tocca da vicino perché lavoro in una scuola pubblica di un quartiere estremamente periferico, povero e problematico di Santiago, insegnando arte ai bambini. Un progetto nazionale ha avviato e realizzato la costruzione di laboratori multimediali in varie scuole tra cui questa: decine di computer collegati a Internet con la banda larga. Mi accorgo che il professore, o il responsabile del laboratorio, che hanno l'incarico di formare i bambini, rapidamente vengono surclassati dalla velocità di apprendimento e dalle capacità di questi bambini. Spesso la scuola deva fare installare dei filtri o degli strumenti di autoprotezione su questi computer, per impedire ai bambini di accedere al sistema e cancellarne i dati durante le loro esplorazioni nelle viscere dei PC. Sono incredibili. Appena indirizzati e dotati di strumenti basilari, sono in grado di realizzare delle cose estremamente interessanti e complesse: come ad esempio partendo dal foglio e le matite, digitalizzare i loro disegni, fare delle animazioni, registrarle su un DVD e poterle guardare a casa loro, sul televisore che fino a poco prima era un altare intoccabile che si poteva guardare senza interagire. E stiamo parlando di bambini che vanno a scuola a tempo pieno, perché altrimenti non mangierebbero. E che hanno in casa un televisore gigantesco…

Ricardo Vega: …in un paese in cui esiste il Wi Fi nella metropolitana e la Biennale dei Nuovi Media.

Ignacio Nieto: Chiudo con una metafora sul Cile: all'interno della Biennale hanno installato, su tavoli fintamente grezzi da falegname, e in maniera fortemente scenografica, una serie di Laptop Sony Vaio, che facevano una vistosa pubblicità alla Sony che li produce. Quest'area è stata chiamata Media Lunch. Qui i computer erano incatenati ai tavoli, ed i PC erano senza connessione a Internet. Il tutto in una Biennale dedicata ai Nuovi Media...

---

www.t-r-o-y-a-n-o.cl

www.bienaldevideo.cl

La Memoria Storica E La Citta'

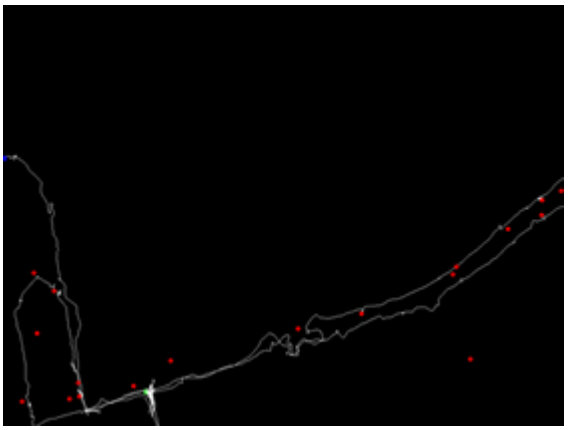
Lucrezia Cippitelli

Santiago, Santiasco, Sanhattan: la capitale dello stato più occidentalizzato dell'America Latina, lontana anni luce dall'immaginario un po' eurocentrico della città latina barocca e decadente piena di gente pittoresca, è una metropoli di sette milioni di abitanti che pare puntare a un immaginario contemporaneo, consumista, totalmente affidabile per l'Europa e gli Stati Uniti che costruiscono un immaginario "latinoamericano" fatto di indigeni, povertà, scontri sociali, dittature rosse che sarebbero uguali a quelle militari.

Il Cile, che apparentemente avrebbe risolto le questioni pendenti con la dittatura di Pinochet (1973-1990) e che dopo anni di un governo di transizione e una decade fatta di privatizzazioni (con conseguente avvicinamento acritico alle meraviglie portate dall'estero, a partire dalle aziende di servizi che hanno comprato quasi tutte le infrastrutture del paese, una volta pubbliche), ora si ritrova a presentarsi come la punta di diamante di un continente in inevitabile crescita economica.

La Biennale di Video e Nuovi Media di Santiago appare in questo contesto l'esatta rappresentazione della nuova costruzione identitaria del paese, moderna e rassicurante, che pare voler passare oltre – e sopra – la storia recente per abbracciare un radioso presente fatto di tecnologia ed economia di mercato. Così come la Biennale presenta, oltre a rassegne video di tutto il mondo, anche "prodotti" ipertecnologici in sale sponsirizzate da gigantografie della Sony senza soffermarsi sulle problematiche legate all'uso sociale e politico dei nuovi mezzi di comunicazione (ed a questo proposito si veda l'intervista al collettivo Troyano), così il Cile si ritrova oggi ad esaltare un presente fatto di futuro, evoluzione, novità. Senza fare i conti con la Storia. Senza fare i conti con una società ancora chiusa (in cui da poco è stato legalizzato il divorzio ma

non si può ancora parlare di aborto) e controllata da una struttura giuridica e politica che è la stessa (o meglio: rimasta invariata) da quella ri/costruita da Augusto Pinochet dopo il colpo di stato (costituzione, sistema legislativo e politico, la stessa burocrazia che ancora fa parte dell'apparato politico del paese sono le stesse instaurate dal dittatore subito dopo la violenta conquista del potere).



Qualcosa però è scappato al meccanismo *mainstream* ed un po' illusorio della Biennale dei Nuovi Media di Santiago, che all'interno del progetto Troyano:Elena, ha accolto la presentazione di un progetto di recupero della memoria storica cilena basato sull'uso intrecciato di un sito internet, trasmettitori satellitari, una ricerca storica, un gruppo di ricercatori dell'Universidad de Chile e due artisti/attivisti italiani. L'operazione Memoria Historica de Alameda è esattamente questo, una ricerca sulla memoria recente del Cile ed il suo racconto intermediale negli spazi pubblici di Santiago.

I target dell'operazione sono gli abitanti della città, ed in seconda istanza gli utenti del sito ufficiale del progetto, che possono consultare e fruire una serie di materiali multimediali che raccontano e rievocano la storia recente in alcuni punti chiave della capitale cilena. Lo spazio scelto è l'Alameda, l'arteria principale di Santiago del Cile, oggi rinominata ufficialmente – e senza successo perché nessun cittadino di Santiago la chiama così- Avenida Libertador Bernardo O'Higgins. L'Alameda è la strada che ospita gli edifici principali della città tra cui l'edificio presidenziale, la Moneda, tristemente presente nell'immaginario collettivo, anche non cileno, per il bombardamenti aerei inflittigli l'11 settembre 1973, giorno del colpo di stato di Pinochet e dell'uccisione del legittimo presidente del paese Salvador Allende.

A progettare e realizzare *Memoria Historica de Alameda* il progetto on line Netzfunk, che si autodefinisce "rete elettromagnetica di artisti dispersi, che ha come scopo la produzione e la distribuzione di strumenti e materiali sovversivi", in collaborazione con l'Università di Torino che hanno sviluppato tra maggio e luglio 2005 il Laboratorio di Estetica e Tecnología Soave, nel Dottorato di Filosofia con menzione Estetica e Teoria dell'Arte dell'Universitad de Chile.

Ma come funziona *Memoria Historica de Alameda* che vediamo definita come progetto di "locative media"? In primo luogo, in collaborazione con gli studenti del Dottorato dell'Universidad de Chile si è realizzata la ricerca e l'archiviazione di una serie di materiali multimediali (video, foto, voci) legati alla dittatura cilena e trovati in archivi pubblici e privati (spezzoni di pellicole, suoni ambientali, registrazioni d'epoca ed anche interviste realizzate ad attivisti dell'epoca del Frente Nacional, la coalizione che appoggiava il presidente Allende).

Tutti questi materiali sono stati poi assemblati e resi fruibili con una coordinata satellitate GPS lungo il tracciato dell'Alameda. Le persone coinvolte nell'operazione, dotate di uno zaino contenente un sistema di ricezione satellitare, cuffie e palmare, potevano camminare lungo l'Alameda e fruire i materiali multimediali che di luogo in luogo erano automaticamente caricati sul palmare (attraverso il sistema GPS).

La città di oggi diventa quindi in *Memoria Historica de Alameda* uno spazio fluido, sensibile e "storico" nello stesso tempo, in cui si compenetrano presente e passato. La storia, di conseguenza, diventa un evento che si è realizzato nel passato ma che ha una consistenza nel presente; quindi, sottolineano gli ideatori del progetto, soprattutto – come monito – nel futuro.

Un esperimento altamente etico e sociale quindi, che ribalta l'uso delle tecnologie che la società di massa finalizza al controllo per costruire uno spazio fisico e mentale in cui la Storia, che non deve mai essere cancellata, diventa una condizione presente su

cui ogni individuo sociale dovrebbe riflettere per affrontare quelle incongruenze che forse nemmeno l'elezione della prima presidentessa donna nella storia dell'America Latina (la socialista Michelle Bachelet che dal 15 gennaio 2006 è Presidente del Cile con l'appoggio del Partito Socialista) basterà a risolvere.

---

www.netzfunk.org/

www.memorialameda.cl/

Gwei, Contro Il Simpatico Dittatore

Marco Mancuso

Può un dittatore essere simpatico, indurre fiducia e avere anche la faccia pulita? Molte sono le risposte possibili e francamente io per primo mi troverei in imbarazzo nel dare una risposta precisa. Ma se nel mondo reale esiste una seria difficoltà nell'individuare un soggetto che risponda a tali caratteristiche, nel mondo virtuale, quello di internet si intende, il giochino ha un esito leggermente diverso.

Dopo una riflessone nemmeno tanto profonda e prolungata, è facile infatti individuare in Google, l'arcinoto e super diffuso motore di ricerca in rete, il pretendente numero uno al ruolo di Grande Dittatore di Internet. E' vero direte voi, il search engine californiano non è l'unica corporate del mondo business It che persegue strategie di sviluppo aggressive e conclude partnership dagli esiti esplosivi nelle borse di tutto il mondo. E' però sicuramente vero che almeno 3 fattori lo contraddistinguono dai suoi competitor diretti: immagine chiara e pulita, potenza e magnificenza dei propri servizi e centralità di business verso l'advertising.

A ben vedere un altro fattore rende Google un fenomeno piuttosto unico e per molti versi allarmante: è l'unico vero soggetto di Internet in grado di creare consenso attorno a un determinato contenuto della rete, sulla base di algoritmi di calcolo e strategie di ranking create e sviluppate secondo criteri totalmente autonomi.

Un "mostro" di tale entità non poteva

lasciare indifferenti a lungo alcuni dei protagonisti più intraprendenti e fieri dell'attivismo mediatico internazionale, soggetti che hanno speso gli ultimi anni combattendo costantemente per un uso della rete quanto più democratico e trasparente possibile. Sto parlando in particolare del duo austriaco Ubermorgen (Hans Bernhard e Lizvlx, il primo fondatore anche del gruppo Etoy e insieme autori di progetti seminali come il Vote -Auction del 2000 e l'Injuction Generator del 2002) e del progetto GWEI – Google Will Eat Itself, sviluppato in collaborazione con i nostri Paolo Cirio (membro del collettivo epidemiC anch'esso autori di progetti storici primo tra tutti il virus biennale.Py) e Alessandro Ludovico, fondatore e direttore dal 1992 del sito web e della rivista Neural.

Il nome stesso del progetto dice tutto in modo programmatico: se Google appare invincibile e troppo grande per poterlo sconfiggere, l'unico modo per poterlo fermare è sfruttarne le sue stesse dinamiche fino a indurlo a "mangiarsi" da solo, comprando quote delle sue azioni (gestite per mezzo della società GTTP Ltd. [Google To The People Public Company]) per mezzo di denaro ricavato con i suoi stessi meccansimi di advertising online. Il progetto, come affermano più volte i suoi autori nel corso di questa lunga intervista, è un'opera di arte concettuale creata, più che per raggiugnere effettivamente il suo utopistico scopo, per indurre tutti a una riflessione più profonda sulle insidie nascoste dietro i pixel di uno dei soggetti virtuali più diffusi nel mondo reale.

Mk: Parlando di Google, voi autori del progetto GWEI parlate di, cito testualmente, "una forma di dittatura all'interno della net economy", e lo descrivete molto bene come un "mondo di efficienza (tecnica) e ricchezza (di contenuti e servizi), nonché di velocità ovviamente, un mondo luminoso a partire dal design dell'interfaccia per arrivare a servizi come le News o la ricerca di Immagini". Al contempo è indubbio che Google stia sviluppano una forma di monopolio nel mondo dell'High Tech e si stia comportando come una reale (e virtuale) corporation. Qual è la vostra opinione riguardo al successo e alla strategia di comunicazione di Google nei confronti soprattutto degli altri motori di ricerca o di

multinazionali del mondo It come Microsoft, Aol etc

Hans Bernhard: Google ha utilizzato la conoscenza accumulata dall'avanguardia economica di internet. Coloro che arrivano dopo hanno spesso un serio vantaggio sui primi pionieri, in qualsiasi contesto. Google ha messo insieme un'invenzione tecnologica di assoluto valore e un modello di business super-chiaro e pulito. Avevano in altre parole il prodotto giusto al momento giusto e nello stesso tempo hanno aprofittato della crisi degli altri motori di ricerca, delle loro scarse energie e dei loro piani di business andati ormai in fumo. Da allora fino ad oggi si sono sempre impegnati per rimanere i leader del gruppo (la competizione in questo senso ha sottostimato di molto il valore della "ricerca"), per essere considerati come l'interfaccia chiave per l'accesso dell'informazione in rete. Pensa in questo solo alla guerra tra browser che hanno combattuto Microsoft e Netscape, invece di combattere sul fronte molto più importante della guerra per i motore di ricerca.

Alessandro Ludovico: Google è semplicemente il meglio

Paolo Cirio: Google è un parassita di un banale algoritmo software che permette di indicizzare il web. La tecnologia che usa Google dovrebbe essere di pubblico dominio, in modo simile ai principali protocolli e standard.

Mk: Nella vostra presentazione, descrivete molto bene un altro meccanismo nascosto e complesso: il database di Google, che lavora per collezionare e archiviare dati personali e sensibili degli utenti in funzione delle loro ricerche e richieste fatte al motore, è uno dei metodi di profilazione più efficaci di internet. Pensate in tutta sincerità che Google possa vendere questi dati ad altre compagnie per le loro strategie di marketing? E, nel caso, come potrebbero gli utenti impedire ciò pur utilizzando un servizio utile come un motore di ricerca?

Hans: No, non penso che Google venda o venderà mai i suoi dati. In realtà potremmo dire che già vende questi dati, non tanto come dati nudi e crudi, quanto come "advertisment knowledge". Google necessita infatti

di molti dati allo scopo di generare molto denaro nel proprio business principale: la pubblicità. Ed è questo ciò in cui Google riesce meglio di tutti ed è per questo che *GWEI Google Will Eat* Itself è indirizzato esattamente verso questo obbiettivo e non verso i risultati delle ricerche e/o altre stronzate semantico-poetiche.

Paolo: Sì, il data mining è a mio avviso il prossimo grande business della comunicazione digitale. Effettivamente l'incrocio dei dati derivanti dai nostri comportamenti sui motori di ricerca, dai siti che visitiamo, dagli acquisti elettronici che facciamo e dal tracciamento dei nostri dispositivi mobili, sarà il vero e proprio boom del cosiddetto smart marketing; con la conseguente perdita di ogni forma di privacy. Google conosce già tutto delle nostre vite private, analizzando le query attraverso il motore di ricerca e spiando i messaggi privati attraverso il servizio di Gmail. L'unico modo per contrastare questo processo è di fare cose strane e diventare assolutamente inusuali. Quanto più "rumore" si diffonde nei loro data base, tanto più difficile è per loro capire chi sei; essere liberi oggi significa essere imprevedibili.

Mk: Leggendo ancora sui vostri testi relativi al progetto, voi scrivete che "la posizione di Google è predominante nel momento in cui entra in un nuovo business con un nuovo servizio". E' l'effetto Google affermate: "creare consenso attorno a un nuovo business in modo tale che esso raggiunga immediatamente la posizione dominante". Mi potete spiegare meglio questo concetto? Pensate che internet sia realmente la copia del "mondo reale" in cui ci sono dinamiche analoghe e in cui il più grande soggetto in circolazione è in grado di creare consenso attorno a qualcosa? E' un po' allarmante

Hans: Google entra in un nuovo settore del business online a intervalli regolari. Facendo questo essi diventano automaticamente i leader di questo nuovo settore. Al contempo comprano la compagnia numero uno in quel settore e sviluppano il miglior servizio si possa immaginare. Questa è la semplice strategia di Google. Il problema è che è vero che distribuiscono prodotti di qualità, ma al contempo costruiscono il proprio monopolio in un modo assolutamente aggressivo. Questo non perché non ci sia competizione ma perché il collante della maggior parte delle loro attività è la pubblicità, e questa è la loro competenza principale.

Alessandro: E tutto ciò non sembra essere intenzionato a fermarsi, per cui è meglio reagire piuttosto che allarmarsi.

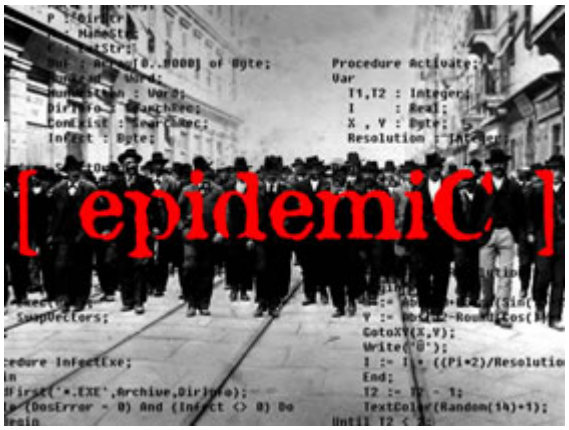
Mk: Quanto Google può essere realmente pericoloso secondo voi? Voglio dire, pensate che Google o altre grandi compagnie coinvolte nelle sfere dell'infotainment in rete lavoreranno e maneggeranno le nostre coscienze, nonché le libere informazioni, come le grandi corporation televisive di oggi?

Hans: Google afferma che loro stanno solo fornendo informazione. Con questa mentalità loro decidono però

quali risultati mostrare e quindi cosa effettivamente noi utenti vediamo alla fine di ogni ricerca, e questo lo fanno su base giornaliera. Se fossero più aperti e onesti sulla loro posizione, potremmo anche dialogare con loro, ma a loro effettivamente non interessa, non ne sono coscienti. Per cui la mia proposta è di trasformare Google in un'istituzione pubblica controllata da un governo: il "Bureau per i motori di ricerca e le intenzioni digitali" (BSDI) potrebbe essere il nome di dipartimento all'interno delle Nazioni Unite che lavori a questo scopo. In alternativa a questo, se Google e i suoi azionisti si dovessero opporre a questa idea, potremmo obbligare l'intero staff di Google a dosi giornaliere di LSD per creare il caos di massa questo potrebbe realmente servire allo scopo.

Alessandro: Direi che internet non è collegato alla televisione. Se pensiamo a come lavora internet, o si studiano le sue evoluzioni nell'ultimo decennio, ci rendiamo conto che esso è completamente diverso nelle sue dinamiche. E questo Google lo ha capito molto bene.

Paolo: Su internet la gente ha il potere. Quindi, la legge di Darwin dell'adattabilità all'ambiente di una tecnologia o una corporation, è fondamentalmente determinata da quello che la gente vuole. Io spero però che con GTTP Ltd, Google diventerà Open Source e auto organizzato da una comunità simile a internet, in maniera assolutamente democratica.



Mk: Venendo al vostro progetto GWEI, volete raccontarmi come e quando è partito?

Hans: GWEI Google Will Eat Itself e il suo meccanismo è stato ufficialmente realizzato il 3 Marzo 2005 a Johannesburg e a Bari. Il processo di creazione è però iniziato al Read_me 2004 software art festival che si era tenuto dal 23 al 27 Agosto 2004 ad Arhus in Danimarca. Quindi, il processo di incubazione ha richiesto più di 6 mesi, per focalizzare i principi fondanti di Google, per ridurre e rimuovere tutto il materiale fuorviante e per pensare insieme alla storia. Quindi, nel Marzo di quest'anno, l'attuale programmazione e produzione è partita, e la prima versione del sito web è andata online, esattamente il 3 Aprile del 2005. La

prima quota di Google è stata poi acquistata il 19 Aprile 2005. La Prima è stata al The Premises Gallery a Johannesburg il 2 Aprile 2005, mentre le prime emails informali agli opinon leader attorno al mondo furono mandate subito dopo il lancio del sito web per un periodo di due mesi circa. La prima press release ufficiale è datata 26 Dicembre 2005.

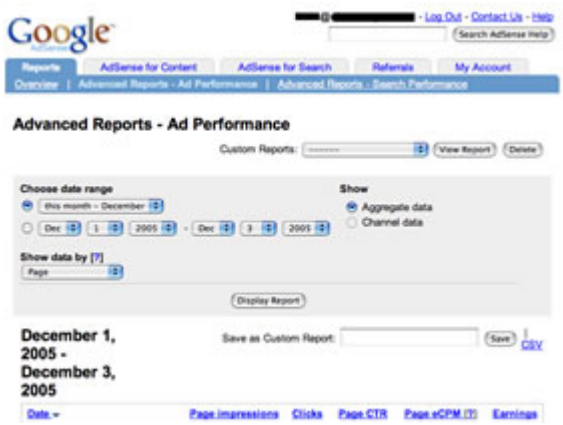
Quindi, GWEI è stato praticamente non esistente, per lo meno ufficialmente, anche se nel frattempo abbiamo ottenuto una menzione d'onore al Prix Ars Electronica, una Rhizome.org Comission, abbiamo partecipato al runme.org di quest'anno e siamo stati nominati per il premio Transmediale del 2006 e per quello del Viper Festival 2006. Uno dei nostri obbiettivi primari, parallelamente al continuare il progetto online, è di trasformare il materiale raccolto sul progetto in un'opera d'arte per gallerie e musei. GWEI è un'opera d'arte altamente concettuale; la visualizzazione di GWEI in diagrammi non solo spiega il meccanismo ma rappresenta infatti il progetto in una forma pura ed estetica. L'uso di proiettori nell'installazione inoltre (ogni proiettore è singolo nel colore e nell'intensità della luce), produce una "sensitive do-it-yourself light-sculpture into the white-cube" – www.gwei.org/exhibitions – www.gwei.org/diagrams

Mk: voi parlate di hackerare l'auto referenzialità di Google e, muovendovi come parassiti, di lavorare contro le dinamiche di Google e di succhiare contenuti e denaro dagli utenti, dando indietro ai pubblishers piccoli quantitativi di denaro ricavati proprio grazie ai servizi di pubblicità di Google. Come, tecnicamente, avete lavorato su GWEI? Potete spiegarmi come funziona?

Hans: Il sistema lavora in modo semplice come prevede il concept stesso, che è poi il vero motivo del suo successo tecnico, di media e di business. Noi utilizziamo semplicemente una serie di circa 40-50 Google Adsense-accounts. Questi account consentono di portare questi piccoli Google advertisments sul proprio sito web. Ogni qual volta uno dei visitatori al tuo sito web clicca su uno di questi advertisments, tu guadagni un po' di soldi, che puoi monitorare tramite un sistema di informazioni e accounting interno a Google, dove si possono vedere le statistiche e seguire il proprio bilancio. Google ti paga in contanti o in bonifici bancari mensilmente. Con il denaro che quindi noi guadagniamo da tutti questi account, compriamo regolarmente delle quote di Google; al momento possediamo circa 40 Google-Shares. Ma come raggiungiamo abbastanza clicks sulle nostre pubblicità per fare abbastanza soldi e poter comprare così le quote di Google? Paolo Cirio, ha creato un network di robots semi-intelligenti per cui ogni volta che un utente visita qualcuno dei nostri siti pubblici (per esempio lo stesso ubermorgen.com), il primo initiation-robot Al-Munba'ith ("quello che mente") entra in azione e inizia una complessa manipolazione dialogando con "Alexander", il triggering-robot, attivando alcuni dei siti web nascosti e quindi i loro Google advertisments. Attualmente Google identifica le truffe molto in fretta, ma noi abbiamo creato un vero e proprio network macchina-uomo per contrastare questo. Google Will Eat Itself lavora utilizzando un vero fenomeno sociale piuttosto che dipendere da un metodo puramente tecnico e quindi, proprio per la dimensione sociale sviluppata da questa tecnologia, Google non è in grado di combattere GWEI.

Paolo: Il software che ho sviluppato è composto da una serie di robots che

lavorano su un network di siti molto ampio. In astratto è un vero e proprio generatore di comportamenti umani, ed è attivato nel momento in cui qualcuno visita uno dei nostri siti "esca". Così quando viene innescato, esso genera click e impression proprio sui quei siti nascosti in cui ci sono i classici AdSense banners. Ogni qual volta qualcuno visita un sito web del nostro network, lui (o lei) non vede ovviamente nulla dei banner in questione e non ha alcun feedback visivo di ciò che sta accadendo, limitandosi a leggere i contenuti. Il tutto mentre i robots lavorano simulando il comportamento umano, essendo la fonte un vero unico computer con una vera e unica connessone che sta cliccando su un sito che però appartiene al nostro network nascosto.



Mk: come è possibile per i publishers e gli utenti in genere entrare nel vostro network di siti nascosti e come funziona il GTTP?

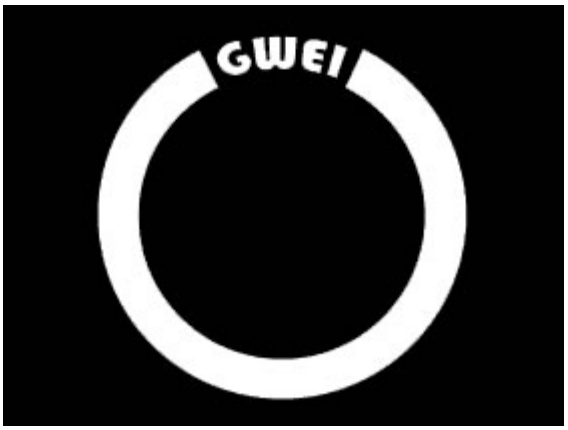
Hans: noi lavoriamo insieme a utenti e artisti individualmente. Chiunque è interessato a collaborare ci contatta all'indirizzo magazine@gwei.org. GTTP Google To the People è invece molto semplice, in quanto è sufficiente andare sul sito web, riempire il form e aspettare l'arrivo dello Share Certificate via posta. Questo può richiedere alcuni mesi perché il lancio ufficiale della compagnia sarà nel Giugno 2006 - http://www.gwei.org/gttp - http://www.gwei.org/forum

Mk: quanto dovrebbe essere ampio questo network per poter distruggere questo complesso meccanismo di global advertisting (ho letto di una cifra pari a 3.443.287.037 milioni di anni)

Hans: Non sono molto bravo in matematica, tutto quello che so è che dobbiamo creare un movimento globale di GWEI e che dobbiamo rimanere veloci e flessibili, come il Gigante stesso. Google si muove costantemente, condivide le sue quote, compra e vende compagnie e rimane al vertice essendo per prima cosa iperattivo. Siccome noi siamo un opera di arte concettuale, è molto più importante per noi infiltrarci nelle teste delle persone. Molte persone pensano che GWEI sia un progetto divertente; certo, lo è, ma al contempo è un progetto di ricerca e come dice Soren Pold: "questa è

proprio critica cibernetica". Siamo alla ricerca di legami intellettuali e concettuali e cerchiamo di trasfigurare un meccanismo complesso in un codice comprensibile.

Alessandro: Se tieni presente che è un pezzo di arte concettuale, esso può realmente cambiare il mondo (come ogni pezzo di arte concettuale) e non importa quanti milioni di anni ci metterà – http://www.gwei.org/text



Mk: C'è nel sito una sezione molto divertente delle lettere ricevute da Google. Quale è la vostra impressione e opinione a riguardo?

Hans: Ci sono delle lettere standard di chiusura account fraudolenti. Google, come VISa o Master Card, convive e accetta l'esistenza di un certo numero di frodi anche se ovviamente le combattano per quanto possono. Anche se sappiamo che i click fraudolenti sono saliti almeno al 30%-40%, cosa che potrebbe rendere il programma di Advertisment del tutto obsoleto. – http://www.gwei.org/googleletters

Mk: Per concludere, come può un dittatore essere divertente secondo voi? Pensate ci possa essere un parallelismo tra Google e…per esempio…il primo ministro italiano Silvio Berlusconi?

Hans: I migliori dittatori sono sicuramente i migliori intrattenitori, i migliori coreografi del loro stesso spettacolo. Pensa alla Germania o all'Italia di 60 anni fa. Silvio Berlusconi non è certamente un grande intrattenitore in questo senso.

Lizvlx: Sono sicura che i dittatori sono divertenti non per intenzione ma principalmente perchè sono ridicoli. Google di per se stesso non è ridicolo, ma il mond in cui Google rappresenta il mondo digitale lo è. If Berlusconi is just as well ridiculous when he is representing I leave that up to decide for our Italian partners .

Alessandro: Sicuro! Ci sono voci di una piccola ditta, (il nome non è ancora stato scoperto) controllata da una delle tante compagnie di Berlusconi, che sta sviluppando il codice del prossimo upgrade AdSense.

Paolo: Sì, direi che entrambi sono divertenti con lo scopo principale di ottenere consenso. Ma se Berlusconi

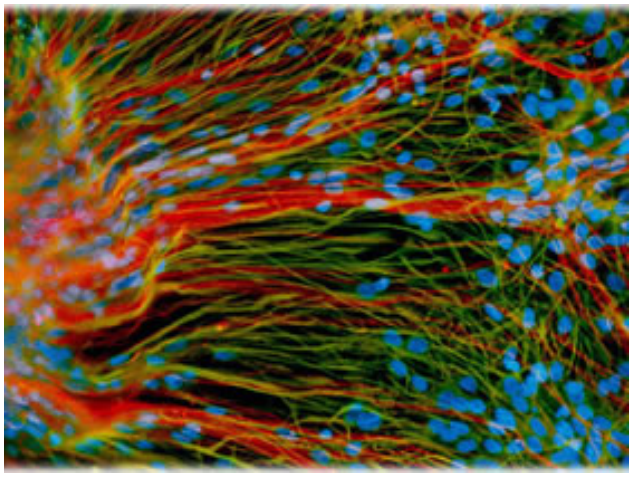
ha il fascino del dittatore malvagio, Google comunica fiducia e divertimento e alla gente da un'immagine di se stesso assolutamente buona e onesta. Senza considerare che entrambi hanno il monopolio dell'informazione...

---

www.gwei.org/index.php

Memorie Biologiche E Memorie Artificiali

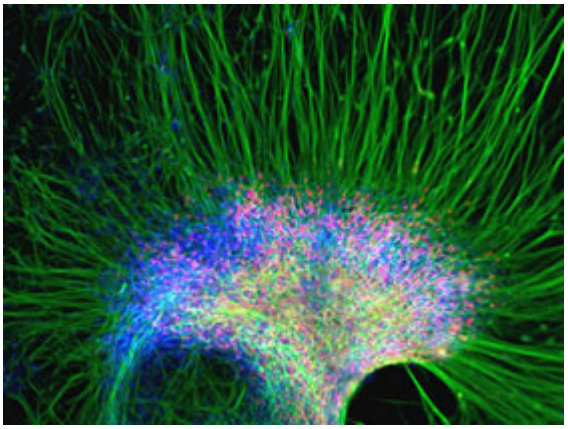
Gigi Ghezzi



Dopo oltre dieci anni dalla nascita ufficiale della struttura portante dell'attuale Internet, il concetto di memoria applicato ai computer appare di uso comune, tanto da accettare come implicita l'analogia tra cervello, sede della memoria umana e il computer come una sorta di cervello elettronico che memorizza informazioni digitali, mentre Internet, proseguendo il paragone, sarebbe da considerare una rete distribuita che grazie alla sua funzione di produzione di intelligenza collettiva costituisce e conserva una memoria universale.

La Stanford Encyclopedia of Philosophy definisce la memoria come "a label for a diverse set of cognitive capacities by which humans and perhaps other animals retain information and reconstruct past experiences, usually for present purposes." Effettivamente tra la memoria umana e quelle tecnologiche sussistono alcune affinità, soprattutto dal punto di vista dei processi, quali la codifica delle informazioni da memorizzare, la loro archiviazione e il loro recupero.

Se la memoria umana è fondamentale per la continuità del proprio io, ovvero l'identità e la coscienza, la memoria tecnologica è altrettanto necessaria per i computer poiché serve alla stessa attivazione degli apparecchi. Ad esempio, la prima operazione che esegue un calcolare appena avviato è quella di iniziare a leggere il BIOS (basic input output system) sulla ROM da un punto fisso prestabilito .

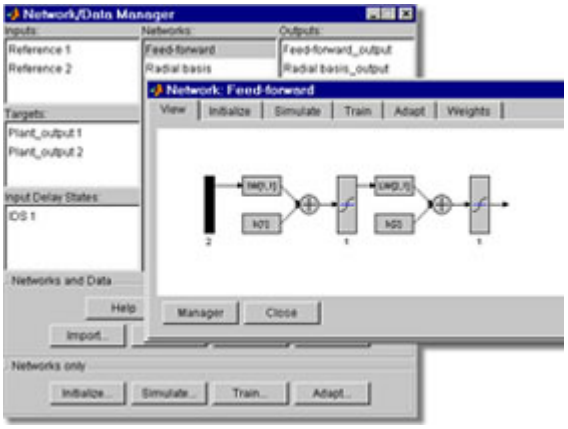


Per la sua precisione e per la sua

ideale capacità di recupero dei dati memorizzati, la memoria tecnologica supera quella fisiologica, ma il rapporto non è certo da considerare in concorrenza, ma in complementarità.

Del resto la memoria umana si rivela funzionalmente assai più potente quando l'informazione è stata memorizzata senza percorsi obbligati di memorizzazione, quali possono essere, ad esempio, l'immissione di dati attraverso un software e la relativa registrazione dell'operazione, perché innanzitutto la memoria umana non registra solo significanti (cioè l'espressione fisica di un significato) ma anche significati, sotto forma di emozioni, impressioni, concetti, rappresentazioni mentali e avvenimenti. Inoltre diverse teorie della memoria hanno messo in evidenza come la memoria umana selezioni, ottimizzi, integri ed elabori automaticamente i suoi contenuti. Nel recupero di queste informazioni essa può sfruttare tutte queste operazioni tramite la potenzialità immensa dell'analogia e dell'associazione tra di essi.

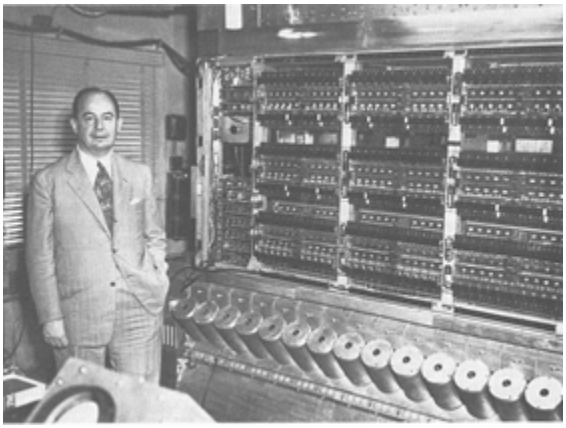
Tutto ciò riguarda i nostri personal computer (o machintosh), ma a livello sperimentale sappiamo che la sfida di riprodurre informaticamente una mente è stata raccolta fin dal Secondo Dopoguerra (a partire da Alan Turing, poi ufficialmente nel 1956 da John McCarty, al congresso sulla Intelligenza Artificiale al Dartmouth College di Hanover nel New Hampshire) dall'area progettuale dell'Intelligenza Artificiale, creando un alone di interesse verso le scienze informatiche che darà poi vita, secondo corrispondenze interdisciplinari, alla psicologia cognitivista.



Uno degli assunti fondamentali dell'Intelligenza Artificiale è "se riesco a definire l'insieme delle operazioni computative che sostengono il pensiero, posso in linea teorica riprodurre un'attività mentale su qualunque supporto, meccanico o elettronico che sia" (Roberto Marchesini in Post-human). Una tesi che se radicalizzata porta a considerare il funzionamento del cervello come esclusivamente algoritmico, quando abbiamo già sottolineato che, al contrario, il processo di memorizzazione umana avviene tramite diversi tipi di input (emozionali, sensoriali e concettuali),

tramite selezione automatica (e ancora da indagare appieno) e su un sostrato neuronale che è il frutto di una filogenesi, ovvero di una storia del processo evolutivo che comprende ridondanze e logiche sfumate.

Il problema principale è dunque di dare un corpo ai processi mnemonici della mente tecnologica e collocarlo in un ambiente che possa esercitare su di essa pressioni di adattamento. E' questa la sfida di un indirizzo di ricerca che nasce dall'Intelligenza Artificiale, ma che ha preso fin da subito un'altra direzione. Parliamo della ricerca sulle reti neurali artificiali (McCulloch e Pitts, Rosenblatt) ispirate a quelle naturali del nostro cervello, ma ben diverse nel loro funzionamento. Con un approccio bottom-up, che utilizza innanzitutto la capacità di apprendere nuove funzioni non programmate nel sistema, essi hanno potuto risolvere problemi complessi che computer dall'elevata intelligenza artificiale non riuscivano a portare a termine, come riconoscere dei suoni e delle immagini che non fossero comprese nell'algoritmo iniziale di programmazione, memorizzare nuovi concetti, ecc.



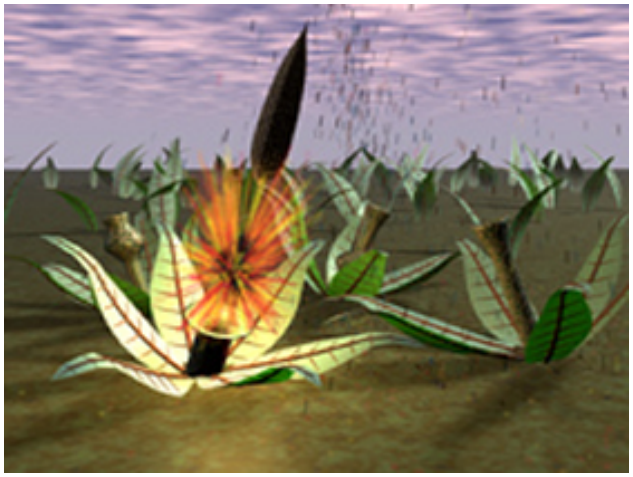
Il problema maggiore è però strutturale. Cosa potrebbe diventare il computer con questo tipo di memoria? Sarebbe ancora un computer, magari con un nuovo tipo di memoria oltre a quelle prefigurate nell'architettura di Von Neumann? e se sì con quali conseguenze, visto che solitamente quando memorizziamo file nei calcolatori elettronici, non lo agiamo con la consapevolezza che una volta recuperato quel file, esso possa mutare così come avviene nella memoria umana che continuamente rielabora e attualizza il ricordo.

---

http://plato.stanford.edu/entries/memory/

Ecosistemi Digitali A Portata Di Clic

Teresa De Feo

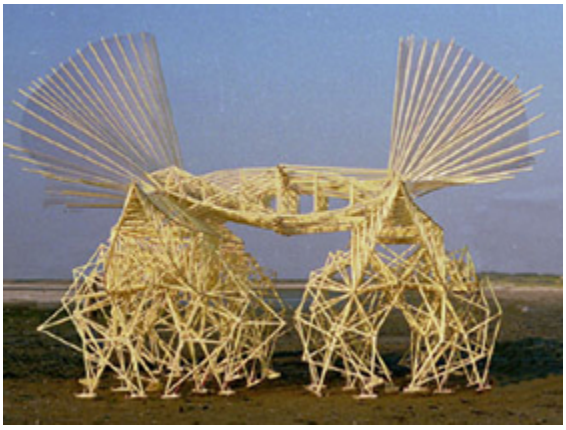


Avrete già sentito parlare della singolare convergenza tra dinamiche evolutive e informatica e probabilmente non vi è estranea la definizione di Alife (vedi articolo di Luigi Ghezzi nello scorso numero di Digimag 10_Dicembre05-Gennaio06), di vita artificiale, e forse neanche quella di algoritmo genetico. Parliamo della possibilità di applicazione di regole evolutive, ovvero comportamenti che implichino adattività e auto-conservazione, nel creare sistemi artificiali in grado di auto-regolarsi, crescere ed evolvere autonomamente alla stregua dei sistemi naturali.

Scienziati, biologi, ingegneri vi lavorano duramente avendo individuato in questa direzione di ricerca grandi opportunità, sia da un punto di vista teorico, nella conoscenza sempre più approfondita dei processi evolutivi, che da un punto di vista più eminentemente pratico, nella possibilità di migliorare sempre di più le prestazioni delle nostre tecnologie, sia hardware che software. Ma c'è una novità. Tale ricerca sembra non essere più appannaggio dei grandi cervelloni ma alla portata di tutti. Il progetto Darwin@Home lancia infatti questa provocazione.

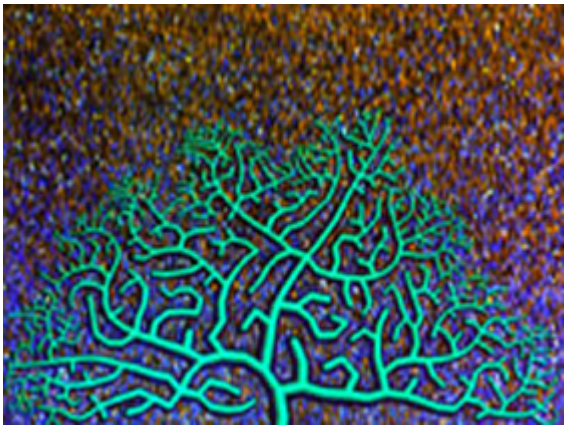
Nato come loro affermano "sulle spalle dei giganti", ci riferiscono in particolare a Thomas Ray e Karl Sims due guru dell'Alife e dei primi ecosistemi virtuali,
intende creare una rete di ecosistemi digitali su scala planetaria. La novità, appunto, e lo scopo del progetto, è l'osservazione dei processi evolutivi in ambiente virtuale consentendo a chiunque di poter interagire, contribuendo così a creare l'ecosistema stesso e le sue creature.

Darwin@Home



L'ipotesi che sottende al progetto è che lo spazio di computazione di un computer è in questo momento, o lo sarà tra breve, sufficientemente ricco e complesso da poter supportare una simulazione ragionevolmente attendibile dei processi e dei prodotti dell'evoluzione. La scommessa è di moltiplicare gruppi di lavoro indipendenti tra loro, i quali costruiscano nuove piattaforme di sperimentazione per testare l'ipotesi.

Sul sito Darwin@home.org è possibile visualizzare alcune piattaforme già realizzate per farsi un'idea più chiara di cosa significhi l'elaborazione di un ambiente virtuale in grado di evolvere in autonomia. Nella maggior parte dei casi si tratta di ecosistemi simulati in cui abitano singolari creature artificiali di cui si può seguire la nascita, l'evoluzione morfologica, i vari passaggi di crescita, verso un progressivo miglioramento delle loro prestazione, fino alla lotta per la sopravvivenza e la trasmissione alla prole delle conquiste evolutive.

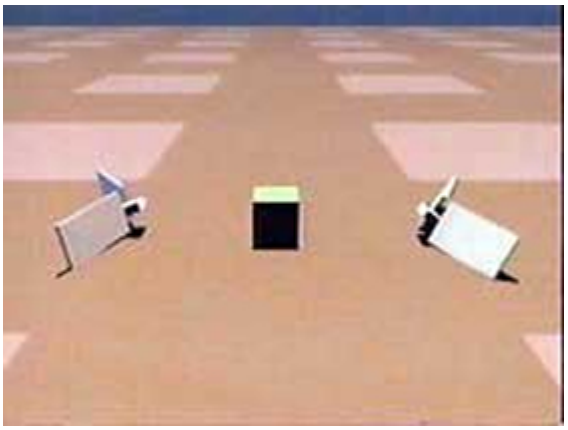


Fluidiom realizzato da Gerald de Jong , uno dei più vivaci sostenitori del progetto, prevede l'evoluzione di strutture elastiche nella possibilità di aggregarsi sotto forma di creature in grado di acquisire via via addirittura capacità motorie. L'idea di Gerald è stata quella di considerare ciascuno di questi intervalli elastici, che costituiranno una creatura, come un muscolo animato da cicli di movimento random all'interno di un range prestabilito. Semplici regole iniziali affideranno al software autonomamente il compito di sbrigarsela da solo (in sintesi questo è il senso di ciò che si definisce come "algoritmo genetico").

Ogni user è invitato a seguire via via l'evoluzione del software come in un bird-watching o con un clic ad andare all'esplorazione del luogo. Ma l'anima di Gerald e dei Darwin@Home si rivolge ai più audaci, a coloro che

vogliano partecipare attivamente alla creazione di nuove creature e all'arricchimento della complessità della varie piattaforme. Se ne forniscono tutte le regole.

Altra piattaforma che è possibile visitare, o utilizzare sul sito dedicato al progetto, è Sodarace un forum di scambio e discussione degli appassionati costruttori di robots virtuali realizzati attraverso il programma Sodacostruction di **Ed Burton** basato sull'uso di applicazione di intelligenza artificiale. La finalità è mettere a confronto i risultati raggiunti dagli utenti e accrescere la conoscenze e possibili sviluppi nel campo dell'A.I.



Come avrete potuto comprendere il carattere del Darwin@Home è ludico e partecipativo, ed in effetti il progetto mira ad alleggerire la portata seriosa e tecnica di questioni che sembrano di appannaggio dei soli addetti ai lavori, scienziati occhialuti che giocano in solitaria all'interno dei loro gabinetti. Tale spirito è ereditato dalla rivoluzione dei grandi pionieri verso una diffusione più capillare dei risultati raggiunti dalla ricerca, spirito di condivisione, ricerca di interdisciplinarità

Darwin@Home, che ha un carattere sicuramente più giovane, nasce per filiazione dal progetto madre Biota.org, nodo fondamentale nel network dedicato alla ricerca evoluzionistica naturale ed artificiale. Biota.org merita sicuramente una visita, troverete lì i primissimi ecosistemi virtuali e esposte quelle questioni fondamentali su cui tutti dovremmo interrogarci, scienziati, smanettoni, semplici curiosi. Ma questa è un'altra stora...

---

www.darwinathome.org

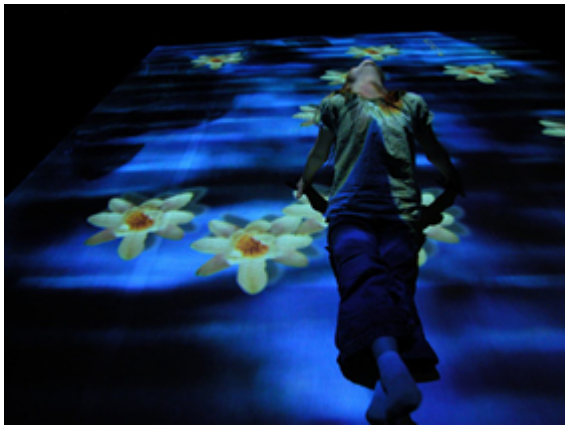
www.biota.org

Libere Interazioni Minimali

Massimo Schiavoni

Possiamo evidenziare il fatto che nel Teatro di Piazza o d'Occasione, fondato nel 1971 da Leonardo Toccafondi per poi essere rifondato nel 1979, la vera forza sta nel saper creare e usare scenari, immagini e materiali sempre innovativi e spettacolari valorizzando al massimo le potenzialità della luce, dell'educazione estetica percettiva, del movimento, dei colori, dei segni grafici e della tecnologia digitale interattiva.

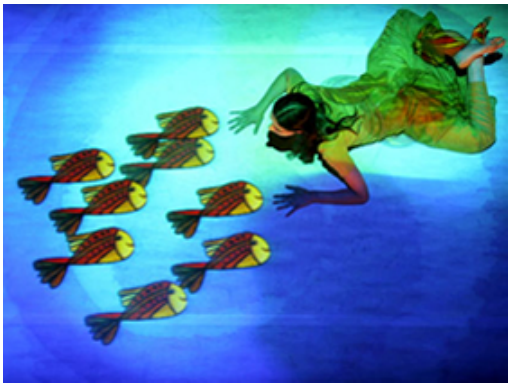
Questo Teatro è di fatto entrato in quella sfera della Performing Art che mette lo spettatore in primo piano e lo fa opera, ribalta la concezione dello spazio scenico tradizionale per un habitat multimediale travestito da naturale e, lasciandoci libera azione di movimento, ci consente di colloquiare e interagire con gli elementi minimali che ci circondano. Immersi nell'agire, il pubblico svolge un ruolo decisivo ai fini dell'esistenza dell'opera stessa, riflettendo inevitabilmente sulla condizione sociale ed esistenziale contemporanea. Pronti a seguire e a rispondere ad ogni sollecitazione siamo consapevoli di essere dentro la rappresentazione e siamo disposti a perderci in questi ambienti sensibili, dove ci porta l'istinto o la narrazione, ed è questo il vero punto di forza al di là della forma; il divenire, il cambiare in corso, il partecipare in questo caso ad una dimensione ludica e creativa.



Lavoro che nell'arte contemporanea ha diverse sperimentazioni a cominciare da quelle di Piero Giraldi che già trentacinque anni fa con Macchine per discorrere era entrato

di prepotenza nel dispositivo interattivo, per arrivare a quelle di Studio Azzurro, Robert Cahen o Mario Canali . Queste esperienze di interattività seguono oramai una fruizione che è sempre più di tipo sensoriale, scavalcando il limite con l'opera d'arte. Infatti nelle opere recenti del TPO quello che salta agli occhi è la vittoria sia della sensorialità, sia della "manualità", della programmazione ma anche della sorpresa, del lavoro e del gioco e non ultimo la vittoria della fusione artista-fruitore e corpo-spazio. Queste installazioni interattive ci permettono, senza nessun addestramento, di scoprire i nostri effetti reattivi, di navigare come sul web per generare nuove emozioni, nuove empatie e nuovi sentimenti.

Il lavoro sul teatro interattivo prende vita dal 2001, quando il TPO , diretto da Francesco Gandi e Davide Venturini , abbandona definitivamente le forme classiche di narrazione e sviluppa una sperimentazione costante sulle potenzialità espressive dei nuovi linguaggi digitali associati alla danza, alla musica, alla poesia, avvalendosi della collaborazione di artisti provenienti da diversi ambiti e nazionalità. Gli elementi del linguaggio visivo, sonoro, tattile che caratterizzano gli allestimenti, vengono scomposti e rielaborati in scenari aperti a diversi tipi di contaminazione. Con questo approccio la compagnia ha ideato il concept di teatro interattivo CCC [children cheering carpet] ambiente teatrale interattivo capace di interagire con il pubblico infantile per mezzo di un tappeto da danza dotato di 32 sensori a pressione. Con questo scenario tecnologicamente evoluto la compagnia ha elaborato una trilogia di spettacoli dedicati al giardino: Il giardino giapponese , il giardino dipinto (ispirato al giardino kurdo), il giardino italiano (previsto per questo 2006). Il format *CCC*ha permesso al TPO la realizzazione di opere teatrali ed installazioni immersive ed originali apprezzate da ragazzi e adulti di tutto mondo.



Il giardino dipinto è un giardino creato dal pittore Rebwar Saeed, in cui si incontrano e si inseguono i colori e le forme sinuose del giardino orientale. Sulla scena due danzatici invitano il pubblico ad entrare in uno spazio virtuale rappresentato da un tappeto sul quale vengono proiettati quattro ambienti interattivi: Il giardino giallo (di terra), il giardino blu (d'acqua), il giardino verde (di foglie), il giardino rosso (dell'amore). L'azione teatrale termina nel "giardino dei giochi d'acqua".

In questo mese di febbraio sono previsti diversi spettacoli della Compagnia toscana sul progetto dei Giardini Sensibili e precisamente *Il Giardino Giapponese* in occasione del Spleen Festival a Graz (Austria) il 5 ed il 6, e I*l Giardino Dipinto* in occasione del Festival "la Biennale" al Teatro Arsenale di Venezia il 23 e 24. A partire dal 6 marzo sarà la volta del *Giardino Italiano* al Teatro Fabbrichino di Prato con diversi spettacoli per tutto il mese.

In questo spettacolo i bambini vivono l'esperienza di un viaggio nei colori e nelle forme del paesaggio naturale orientale. Sulla scena due danzatrici danzano all'interno dei diversi quadri, ognuno dei quali contiene un ambiente di gioco animato. In questa esplorazione le danzatrici invitano il pubblico a salire sul tappeto/giardino, e qui, pietre, terra, piante, fiori, acqua, animali suggeriscono una relazione con lo spazio che è fisica, sensoriale, percettiva. In questo scenario tecnologicamente sofisticato il pubblico è invitato ad interagire e vivere in modo leggero ed istantaneo un'azione ludica basata su di un rapporto "tattile" con le immagini e i suoni. I giardini propongono un'esperienza estetica ed aiutano bambini e adulti a sviluppare un approccio primario al teatro, al movimento ed al contatto ludico con le arti.

Il giardino giapponese è in sé una forma di racconto. I laghi, le pietre, i sentieri, i "passi perduti", il giardino zen e gli altri scenari collegati seguono un'idea artistica codificata, mirata a ricostruire artificialmente un paesaggio ideale. E' composto da cinque piccoli giardini "sensibili", ognuno dei quali propone una esplorazione a volte individuale a volte in gruppo: un prato, un lago, un

ponte, i fiori, il mare. Ciascuno di questi ambienti sviluppa un'azione teatrale interattiva basata sul rapporto percettivo e ludico con gli elementi naturali. I giardini, composti da immagini proiettate dall'alto su di un tappeto bianco corredato da sensori a pressione, si aprono, suggeriscono giochi, creano un contatto dinamico, comunicano in forma di poesia visiva attraverso immagini e suoni animati in tempo reale. Al pubblico (ragazzi e adulti) viene lasciata ampia libertà nel trovare il proprio approccio al gioco o all'esplorazione. Non ci sono regole, tempi o modalità interpretative rigide.

CCC è un posto speciale dove conoscere alcune meraviglie del giardino giapponese. All'inizio un'attrice accoglie i ragazzi e racconta una breve storia sull'origine del giardino giapponese poi invita il pubblico ad entrare nello spazio scenico. I ragazzi si siedono intorno a un grande tappeto bianco. Su questo tappeto interattivo un danzatore danza e, passo dopo passo, apre cinque giardini: il giardino delle ninfee, il giardino d'erba, il giardino del ponte che suona, il giardino dei fiori e il giardino del mare. Il tappeto si anima di suoni e immagini grazie a dei sensori sottilissimi che reagiscono alla pressione dei piedi o del corpo. Quando il danzatore finisce la sua danza, invita i bambini ad entrare in questo ambiente sensibile dove si entra piano e in silenzio. Qui i ragazzi, a volte da soli, a volte in piccoli gruppi, esplorano lo spazio cercando loro stessi le immagini, i suoni e le sorprese che i giardini nascondono. Muovendosi, i ragazzi creano delle piccole danze, partecipano a un viaggio immaginario e vivono una intrigante esperienza estetica.

Il giardino italiano sarà il prossimo lavoro della compagnia TPO che segue gli altri due spettacoli. Concepito come metafora del mondo classico ma anche luogo di fascinazione e sorpresa, il giardino

italiano è anche un'opera d'arte vivente che dal Rinascimento si sviluppa mutando forme e riferimenti nel corso dei secoli. Lo scopo della sua bellezza potrebbe limitarsi al semplice intrattenimento aristocratico, ma lo stupore che esso suscita al visitatore rivela progetti più ampi e da luogo di piacere in miniatura, si trasforma in gioco intellettuale.

I labirinti di bosso, le statue, i giochi d'acqua e gli anfratti più nascosti ci raccontano storie che fanno immaginare generazioni di bambini (privilegiati) che in questo palcoscenico naturale e segreto hanno costruito i loro sogni. Attraverso il teatro, oggi questo scenario esclusivo viene aperto e le sue bellezze rese accessibili in un allestimento che prende forma come ambiente teatrale interattivo, liberamente ispirato alle meraviglie di alcuni giardini storici italiani presenti in Toscana, Villa Gamberaia, Villa Reale, Villa Schifanoia ed altri.

---

www.tpo.it/

Tmema, Realta' Ampliata E Gesti Interattivi

Marco Mancuso

Di software e macchine interattive ne hanno sviluppate tantissime, in genere accomunate da un filo rosso tessuto sui toni della gestualità e del disegno, dell'espansione della realtà fisica e del possiibile, del dialogo mai fine a se stesso tra tecnologia e uomo, in generale del divertimento e del coinvolgimento, sia del proprio che di quello del pubblico presente ai loro show o di fronte alle loro installazioni.

Si tratta di Tmema, duo artistico formato dagli americani Golan Levin e Zach Lieberman, nomi di assoluta fama nel mondo della new media art che si muove con uguale ed efficace disinvoltura tra i contesti galleristici dell'arte moderna che strizza l'occhio a quella elettronica, così come agli scenari più (fintamente) underground degli attuali festival di contaminazione audiovisiva. Da Messa di Voce a The Manual Input Session, da Drawn a Scrapple a Dialtones, tutti i progetti sviluppati hanno sempre mantenuto un livello artistico di assoluto rilievo pur andando ad esplorare i percorsi più intricati dell'interattività macchina-utente devota a uno scopo alto di emotività audiovisiva e di ricerca del gusto scenico dell'inverosimile.

Per questi e molti altri motivi Golan Levin e il suo ex studente Zach Lieberman sono considerati unilateralmente come due tra gli artisti elettronici più innovativi da critica, publbico e colleghi. Due artisti-designer che confondono sempre più spesso e volentieri questi due ruoli e attitudini, creando una figura ibrida del tutto nuova ma al contempo sempre più diffusa e apprezzata per la sua capacità di convogliare attitudini e sensibilità artistiche anche all'interno del mondo della comunicazione e della grande industria (quella più attenta of course). Ho avuto modo di fare due chiacchiere con loro durante l'ultimo RomaEuropaFestival, e non mi sono lasciato sfuggire l'occasione...

Mk: Volete descrivermi i progetti presentati al RomaEuropaFestival, Scrapple e Drawn?

Golan Levin: Scrapple è una performance in cui alcuni oggetti posizionati su un tavolo sono interpretati come dei segni sonori in uno spartito musicale. In altre parole, il software di Scrapple scannerizza una superficie, un tavolo, come se fosse un sintetizzatore, producendo quindi musica in tempo reale da tutti gli oggetti che vi sono stati appoggiati sopra. Il sistema utilizza una grande varietà di oggetti in movimento, tipo i giochi per bambini, in modo tale da produrre ritmi e melodie costantemente in mutazione

Zach Lieberman: Drawn è invece una performance che presenta il mito dell'inchiostro, che è disegnato su una pagina e che prende vita e interagisce con il mondo esterno. E' da un lato una performance audio-video e dall'altra uno show magico.

Mk: Perchè, con i progetti sviluppati con Tmema, siete interessati a performance audiovisive che partono proprio dai live paintings, più che dalla computer graphic o dall'animazione digitale?

Zach: Penso che un punto di partenza importante per i progetti sviluppati da Tmema sia quello di esaminare i legami tra il mondo reale, con tutte le sue imperfezioni, e l'immaginario sintetizzato dei computer, con la sua pulizia di pixel. Ci piace la tensine che si crea mescolando le due cose, per creare in sostanza lavori di "realtà amplificata". Partiamo in genere con un segno, o con un mano, o con la voce per trovare modi divertenti per estendere le loro potenzialità e caratteristiche, allo scopo ultimo di rendere plausibile l'inimmaginabile.

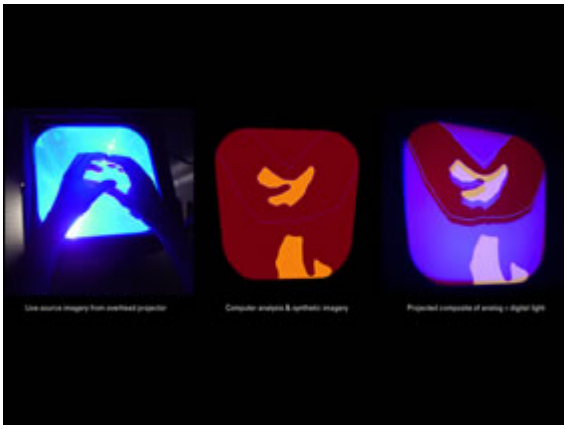
Golan: La gestualità è sicuramente il punto di partenza per la musica, la pittura e la danza. La nostra intuizione principale è stata che una performance audiovisiva dovrebbe essere in grado di utilizzare un singolo gesto per creare sia l'immagine che il suono.

Mk: Quanto è importante quindi il concetto di interazione per voi, allo scopo di creare un rapporto tra perfomer-pubblico-tecnologia. Sto parlando sia di questi vostri ultimi progetti sia di progetti precedenti come Dialtones o Messa di Voce

Golan: Il concetto di interazione è sicuramente centrale nel nostro lavoro, poiché esso è il cuore che definisce il carattere dell'energia che fluisce tra gli strumenti che noi creiamo e il pubblico che li utilizza. Mi piace moltissimo una certa definizione di Myron Krueger, uno dei primi a creare lavori artistici interattivi negli anni '70, quando dice che "il responso è il medium". Il che significa in altre parole che non sono importanti le immagini o i suoni di per se, ma soprattutto il modo in cui questi

fattori dialogano con una persona in un contesto interattivo. Oggi penso che il concerto di Dialtones (performance creata attraverso lo squillo dei cellulari delle persone presenti nel pubblico) sia un po' un'eccezione a questo concetto, poiché l'interattività con il pubblico è molto più sottile e diffusa attraverso centinaia di persone.

Zach: Un punto molto importante circa l'interazione, quasi elementare, è anche questo: deve essere divertente prima di tutto per noi. Se il progetto è divertente per chi lo crea, allora questo spirito sarà sicuramente convogliato al pubblico al momento della performance. Affinché un'interazione sia divertente deve essere espressiva e malleabile e capace di coinvolgerti in modo unico e assolutamente peculiare.



Mk: Quanto è importante anche il concetto di "real time" e di "simultaneità" tra audio e video? Sempre più spesso sembra che si stiano realmente intuendo le potenzialità delle macchine con una crescente necessità di "umanizzarle", per considerare di nuovo il performer con primo attore delle sue performance .

Golan: Potrebbe essere qualcosa di generalizzante, ma penso che l'uso di materiale pre-registrati su computer sia un salto indietro a un vecchio modo di pensare ai media tecnologici, un modo di pensare che arriva dall'era dei film, dei video tape, dei dischi in vinile. Ci sono tonnellate di grandissimi film e canzoni in giro, che però all'interno di un computer limitano questo strumento al ruolo di registratore o di cd-player, quando può essere ovviamente molto più di questo. Il vero contrasto a questo modo di pensare, è portato dai videogiochi, soprattutto quelli molto semplici tipo Tetris, che cambiano continuamente in funzione delle azioni del giocatore. L'idea che l'esperienza di una persona possa essere costruita e guidata in tempo reale e il vero nuovo paradigma dei media. Ci sono tonnellate di esempi di tutto questo nell'area del gaming, ma troppo pochi in un contesto più poetico e artistico.

Zach: Su questo mi sento di dissentire da Golan, riguardo ai media pre-registrati e al loro potenziale. Penso infatti che ci siano molti progetti che

possono portare il concetto di computer, come nuovo tipo di registratore o player, a livelli grandiosi. Una delle motivazioni nel creare il progetto Drawn e stata proprio quella di esaminare come il live video potesse essere manipolato e sintetizzato in tempo reale. Penso quindi che ci siano una serie di cose che si possono fare con i pre-recorded media, anche se troppo spesso i lavori in circolazione danno peso soprattutto ad azioni di filtro, a operazioni che non sono specifiche per il materiale in uso e che non sviluppano soluzioni specifiche sul contenuto del lavoro. Al momento alcune persone stanno facendo grandi lavori con media pre registrati, due dei miei preferiti sono Dietmar Offenhuber (http://residence.aec.at/didi/) e Sue Costabile (www.orthlorng.com/ sue/).

Mk: Differenziate il vostro lavoro e la vostra creatività di fronte a situazioni differenti? Come decidete di lavorare insieme o separatamente su un determinato progetto?

Golan: Il nostro processo di lavoro è molto organico e dipende da una specifica idea e situazione. Entrambi siamo artisti e designers, il che significa che qualche volta preferiamo lavorare sulle nostre idee e qualche volta ci piace sperimentarci su progetti di design interattivo per clienti interessanti. Molti lavori artistici sui nuovi media possono essere sviluppati solo in team a causa delle dimensioni e della complessità del lavoro, ma è al contempo importante e divertente sviluppare i progetti individualmente perché questo aiuta a rimanere in contatto con la nostra curiosità.

Zach: Alcune delle performance o dei progetti che amiamo di più, sono per piccoli contesti in cui siamo completamente sconosciuti, così come al contempo ci piace lavorare ai massimi livelli, su installazioni su larga scala e con budget molto grandi (come per esempio www.aec.at/sap_web/de/index.htm). Penso dunque che come creatori, questo mix di estremi sia ottimo per rimanere flessibili. e questo è la chiave per rimanere creativi.

Mk: Pensate che l'arte generativa possa essere il link (più di altre discipline elettroniche) con il mondo dell'arte contemporanea attualmente? Un qualcosa di più comprensibile per le istituzioni, qualcosa di simile a un prodotto di arte moderna e per questa ragione più facile da spingere nel mercato dell'arte?

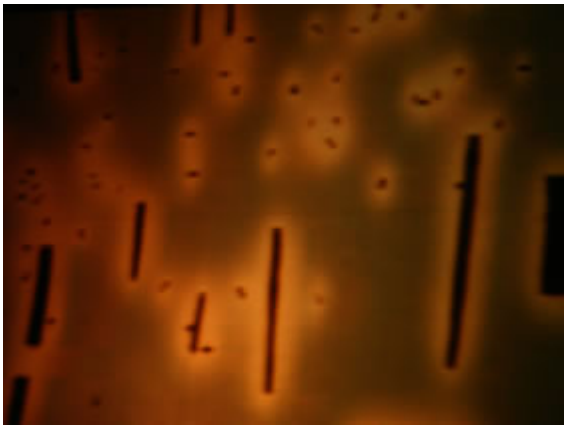
Golan: Casey Reas sta esplorando questo terreno in modo molto esplicito. Egli sta ricercando tutto ciò che concerne la generatività che si diffusa nel mondo dell'arte sin dagli anni '60, idee che sono state condivise all'interno di correnti artistiche come quelle Concettuale/Minimale/Fluxus, con artisti come Sol Le Witt e On Kawara, nonché con computer artist come Kenneth Knowlton e Manfred Mohr. In questo senso molti computer artists più recenti sono stati "riscoperti" dal cosiddetto mondo dell'arte contemporanea. Cristiane Paul, che cura il Whitney Artport, è stata molto importante in questo discorso, soprattutto nei confronti di una nuova generazione di artisti. Penso che rimanga da verificare come le gallerie d'arte commerciali si avvicineranno all'arte generativa e alla new media art in generale, ma penso che comunque sarà un processo inevitabile. Steve Sacks di Bitform, è stato uno dei primi a navigare su queste acque.

Mk: Datemi di una vostra definizione di artista oggi. E' più colui che crea mediante un software o colui che mette mano direttamente al codice? Ci sono, secondo voi, delle differenze in questi due approcci?

Zach: L'espressione artistica per me è la ricerca e la progettazione all'interno dell'esperienza umana. Ci chiedono spesso dei software, ma attualmente penso che il software più importante sia il concept e l'idea che sottende un lavoro artistico, non la strumentazione tecnica che è stata usata per fare il lavoro stesso. Io spesso rispondo che

bisognerebbe parlare della parola Programma con la P maiuscola, il che significa concentrarsi sui sistemi di idee che stanno dietro ai progetti, non sulle istruzioni scritte per essere eseguite da un computer.

Golan: Ci sono tanti tipi di artisti e molti dei più bravi e più sensibili non usano assolutamente i computer. Uno dei miei artisti preferiti è Bill Dan (www.rock-on-rock-on.com/)



Mk: Quindi come considerate il vostro lavoro di fronte a quello che oggi si considera comunemente "l'estetica delle macchine"? Pensate, in altre parole, che il digitale possa realmente esprimere se stesso come qualcosa di simile a un artista artificiale?

Golan: Penso che le voci più potenti che oggi definiscono la media art siano le agende di alcune corporate come Adobe e Macromedia. La sfida diventa quindi quella di creare qualcosa di personale con questi materiali fragili e impersonali. Alcuni artisti hanno iniziato a cercare soluzioni nel passato recente, come Cory Arcangel e Jacob Ciocci, che hanno riscoperto un certo tipo di bellezza nelle più obsolete tecnologie computazionali. Di questi artisti che lavorano con le ultime tecnologie applicate agli algoritmi generativi, mi sembra che molto pochi tra loro siano riusciti a trasformare il medium in qualcosa di personale: Karl Sims, Jason Salavon, Casey Reas e Marius Watz sono importanti eccezioni. Ma se mi stai chiedendo se un software di intelligenza artificiale possa sviluppare un proprio punto di vista artistico, penso che debbano passare ancora molti anni, anche se un giorno ci si arriverà

Zach: Oppure no, magari non ci si arriverà mai. La mia opinione è che tutto ciò nasce e finisce con le persone. Le persone usano le macchine per esprimere se stesse dall'inizio e continueranno a farlo anche in futuro.

Mk: In conclusione, quale potrebbe essere il prossimo sviluppo dell'arte nel prossimo futuro? Pensate che ci potrà essere una rivoluzione analoga a quella osservata in questi anni con la computer art e l'internet art?

Zach: Penso che la cosa migliore che possa accadere ai nuovi media nel prossimo futuro sia l'aggiunta di nuove voci e nuovi approcci che si aggiungono in modo propositivo al dialogo. Perché tanto più ampio è lo spettro di voci, discussioni e argomenti, tanto più il lavoro complessivo può crescere e può essere riconosciuto e accettato da istituzioni come le università e i centri di cultura. Penso che questo però non accadrà in forma di rivoluzione: già oggi siamo nel mezzo di questo periodo di trasformazione. Aspetto ardentemente questo momento con tutto il cuore.

Golan: Io spero semplicemente che l'umanità possa tornare sempre più in contatto con se stessa e la propria natura. Questa potrebbe essere una graduale evoluzione dell'arte nel senso più ampio del termine.

---

www.tmema.org/

Devizioni Artistiche E Confronti In Rete

Beatrice Ferrario

Deviant ART (DA) è più di un sito web orientato all'arte. È una galleria virtuale dove gli artisti espongono le loro opere digitali e chiacchierano con i visitatori. È un luogo di lavoro, dove giovani promesse alla ricerca di ingaggi si fanno notare. È un luogo sociale, dove ci si conosce, si critica, si litiga, si cresce. È un luogo politico, dove si discute di pubblica morale, ci si confronta con la legge sul diritto d'autore e, talvolta, anche con la censura. È una community, con tutti i pregi e difetti che ha un piccolo sistema sociale. In rete!

Echomrg, un giovane fotografo, ne fa parte ormai da 5 anni, un anno dopo la creazione del sito deviantart.com Ci racconta cos'è questo network, quali le sue dinamiche e le sue aspettative attraverso la sua diretta esperienza di artista virtuale.

Beatrice Ferrario: Cosa significa per te Deviant ART?

Echomrg: Definire in maniera univoca DA è impossibile. Con un numero di utenti registrati nell'ordine delle centinaia di migliaia e un numero di visitatori ancora superiore, è una realtà talmente vasta e complessa che è molto difficile riuscire a stabilire esattamente cosa sia in un dato momento. È una struttura in costante evoluzione e cambiamento, il cui cuore è la comunità degli artisti che vi partecipano.

Per quanto mi riguarda è soprattutto uno spazio di confronto, dove "esporre" quello che creo (soprattutto fotografie) e cercare stimoli, critiche

(talvolta insulti), che mi permettano di crescere come fotografo, di migliorare le mie conoscenze e di discutere delle mie opere con persone che condividano la mia stessa passione. Allo stesso tempo è un posto dove poter cercare ispirazioni, conoscere stili diversi dal mio. È un po' come esporre le proprie opere in una galleria d'arte e poi passeggiare per i corridoi della mostra chiacchierando con chi la sta visitando, contando sul fatto che qualcuno, di certo, avrà un'idea che permetterà di lavorare meglio la prossima volta oppure vorrà mostrarti una delle sue opere, sperando che tu possa suggerirgli qualcosa.

Questa è la mia interpretazione, il modo in cui io uso il sito. Ce ne sono poi tante altre quanti gli utenti che lo utilizzano: artisti già affermati alla ricerca di un punto di incontro con altri artisti, altri chelo usano come un portfolio, studenti d'arte che sperano di poter ottenere visibilità e ingaggi… Sugli stessi stereotipi legati a differenti tipi di utenti del sito, sonostate scritte, dalla comunità stessa, decine e decine di "trattati", da quello sociologico a quello satirico!

Beatrice Ferrario: Chi sono stati i "padri fondatori" del network?

Echomrg: La diatriba su chi siano è stata piuttosto accesa. Il sito è stato creato da Scott "Jark" Jarkoff e Matthew "Matteo" Stephens, ma era inizialmente strettamente legato a un altro sito, che si occupava di musica, fondato da Angelo "Spyed" Sotira, attuale CEO (presidente, n.d.r) di DA, che sostiene di esserne uno dei fondatori.

Relativamente a questo fatto, intorno alla metà dello scorso anno, c'è stato un movimento interno alla comunità, scatenato dalla decisione di Sotira e Stephens di estromettere Jarkoff dalla gestione del sito, per motivi apparentemente legati a contrasti sulla natura commerciale del sito. Questa mossa, gestita in modo poco trasparente, ha scatenato una forte reazione nella community, che ha protestato a supporto di Jarkoff: gli utenti hanno creato una decina di migliaia di opere di protesta, senza contare le pagine di diario o i messaggi in risposta alle dichiarazioni degli amministratori rimasti.

Beatrice Ferrario: Quali sono secondo te gli aspetti positivi di DA?

Echomrg: Prima di tutto il fatto che le decisioni relative alla gestione del sito non possono mai prescindere da quanto espresso dalla comunità, anche se sono di responsabilità esclusiva degli amministratori. La protesta scatenata dall'esclusione di Jark dall'amministrazione del sito ne è un esempio. Poi la possibilità di confrontarsi con persone provenienti dalle più svariate parti del mondo, riuscendo a trarre qualche ispirazione da ognuno di questi incontri.

Un aspetto più banale ma non trascurabile è che è gratuito. Un sistema di abbonamenti permette di accedere a funzionalità più avanzate del sito, ma i servizi messi a disposizione sono gli stessi per gli utenti abbonati e per quelli che non sono disposti a pagare.

Beatrice Ferrario: E quelli negativi?

Echomrg: Gli aspetti negativi sono quelli legati a ogni comunità: come si possono incontrare mentalità aperte e ricerca di confronto costruttivo, ci sono anche persone che cercano solo un pretesto per scatenare risse verbali su qualsiasi cosa non corrisponda alla propria visione della realtà.

Un altro problema è legato alla natura commerciale del sito e alla legislazione statunitense: per evitare problemi legali legati alla pubblicazione di materiale che potrebbe essere considerato osceno, viene data agli admin delle varie sezioni la completa discrezionalità nel decidere se un'opera deve essere rimossa, senza diritto di replica. Questo a volte degenera in episodi di censura vera e propria».

Beatrice Ferrario: Convinci qualcuno a unirsi a voi!

Echomrg: Se siete alla ricerca di una realtà in cui poter dare libero sfogo alla vostra creatività, in cui potersi confrontare con persone da ogni angolo del mondo, che condividono la vostra stessa passione, DA è il posto che fa per voi.

---

www.deviantart.com
http://echomrg.deviantart.com

0100101110101101.org, Fake Movie D'autore

Monica Ponzini

C'è un nuovo film nelle sale. O forse no. La risposta europea alle spy stories e agli action movies americani. Ha un titolo accattivante, United we Stand, risulta diretto da un nuovo talento ed è interpretato da Ewan Mc Gregor e Penelope Cruz. Ma ne siamo davvero così sicuri? Lo annunciano le pubblicità disseminate nelle riviste di settore e sulle locandine affisse in città come Barcellona, Berlino o New York. Il sito dedicato lo conferma. Ma il film dov'è?

Il film non esiste. Come non esiste il progetto della Nike di customizzare e rinominare in Nike Plaz una nota piazza di Vienna. Come non è esistito un artista di nome Darko Maver qualche anno fa. Come non esiste un organo ufficiale del Vaticano che corrisponde all'indirizzo web www.vaticano.org Eppure, un duo di artisti interessati alle dinamiche dei media si è divertito a farci credere il contrario. E noi tutti ci abbiamo creduto.

United we Stand è il film inesistente di cui stiamo parlando, l'ennesimo progetto che rivela la fondamentale inattendibilità dei media nell'epoca della comunicazione in tempo reale e del video-verità. Attraverso un sito curato nei minimi dettagli, affissioni e annunci pubblicitari, è stato attivato un reale passaparola su un oggetto non reale ed è stata monitorata la "riposta mediatica" tramite una serie di videocamere pronte a cogliere le reazione della gente comune di fronte ai classici cartelloni pubblcitari sparsi tra Barcellona, Berlino e New York (e presto in altre città). L'esperimento è diventato una mostra ed Eva e Franco Mattes, ovvero 0100101110101101.ORG, ce ne hanno parlato in occasione dell'inaugurazione (evento piuttosto unico per un artista elettronico italiano) alla Postmasters Gallery di New York .

Monica Ponzini: Da dove è nata innanzitutto l'idea di "United We Stand"?

01: Siamo affascinati dalla cultura pop come chiunque altro e il cinema oggi è la forma di comunicazione più popolare e riconoscibile. Abbiamo provato a immaginare il simbolo dell'Europa unita in un contesto "pop", sostituendo la bandiera americana con quella europea, e il risultato è stato qualcosa di allucinate, quasi ridicolo. Pensiamo ad esempio alle bandiere di Jasper Johns o ad altri simboli classici dell'americanità, come Mount Rushmore su cui sono scolpiti i volti dei primi presidenti. Perché l'iconografia patriottica americana è comunemente accettata mantre se applicata all'immaginario europeo diventa ridicola? Perché siamo immuni agli estremismi patriottici o piuttosto vittime di un complesso di inferiorità?

Monica Ponzini: Come avete strutturato il progetto a livello mediatico?

01: Abbiamo lavorato come dei produttori che studiano una campagna promozionale. Questo vuol dire a livello urbano campagne massive di attacchinaggio in capitali europee e in altre città del mondo, un sito che utilizza la stessa retorica ed estetica dei siti cinematografici, pubblicità su riviste di settore e una campagna virale in Internet attraverso siti e blog.

Monica Ponzini: Il sabotaggio mediatico è il vostro forte: cosa pensate col senno di poi dei vostri progetti tipo Nike Ground o Vaticano.org, autentiche "truffe", falsi via web?

01: Non esistono falsi, ma solo false attribuzioni. Qualsiasi notizia è di per sé tendenziosa. Questi progetti rivelano l'essenza della diffusione delle notizie. E qualche volta essere sinceramente falsi è meglio che

essere falsamente veri. Noi a un certo punto dichiariamo la natura del nostro operato, gli altri non sempre

Nei nostro progetti precedenti c'era una netta distinzione tra la creazione della notizia falsa e il successivo svelamento. In questo progetto il momento della finzione e quello della cosiddetta realtà coesistono: lo spettatore è allo stesso tempo fruitore e parte dell'opera. E lasciamo una serie di domande aperte che ogni spettatore "chiude" a modo suo: quello europeo pensa che il film sia una parodia della propaganda americana, quello americano che sia una parodia dell'Europa .

Monica Ponzini: Dopo il "remix", che per esempio Lev Manovich considera come un fattore importante dell'estetica contemporanea, anche se troppo spesso portato all'eccesso, voi sostenete ci sia lo "sharing". E' lo sharing dunque la prossima marca distintiva della produzione artistica?

01: La gente attribuisce troppa importanza agli "strumenti". C'è meno remix adesso che nel passato: esistono infatti interi generi musicali, come il country o il blues, che si basano interamente sul riarrangiamento continuo di melodie e testi creati in precedenza. La cultura stessa è plagiarismo e riapproprazione, non esiste il genio isolato dal mondo e ispirato dalla musa, ma solo persone che remixano all'infinito ciò che è già stato detto e fatto in passato. La condivisione è innata nella cultura umana: abbiamo condiviso da sempre.

Ed è quello che facciamo anche noi con i nostri progetti: rinunciamo a un nostro stile e a una nostra estetica e adottiamo di volta in volta le sembienze di qualcun'altro, l'Unione Europea, la Nike, il Vaticano siamo camaleontici, il che in realtà ha poco a che fare con le nuove tecnologie in sé.

Monica Ponzini: Vi siete concentrati

fin'ora sulla net art perché trovavate la Rete un mezzo veloce, privo di mediatori e di enorme diffusione. Continuate su questa linea? In che direzione si muovono i prossimi progetti?

01: Intanto United We Stand è in piena lavorazione e transiterà anche per altri paesi. Per quanto riguarda Internet, lo consideriamo uno strumento utilissimo, ma mentre i nostri lavori di net.art erano creati specificamente per la Rete, ora abbiamo allargato il raggio d'azione e lavoriamo "con ogni medium necessario". Il messaggio è il messaggio, me ne frego del medium.

---

www.unitedwestandmovie.com

www.postmastersart.com/

www.0100101110101101.org

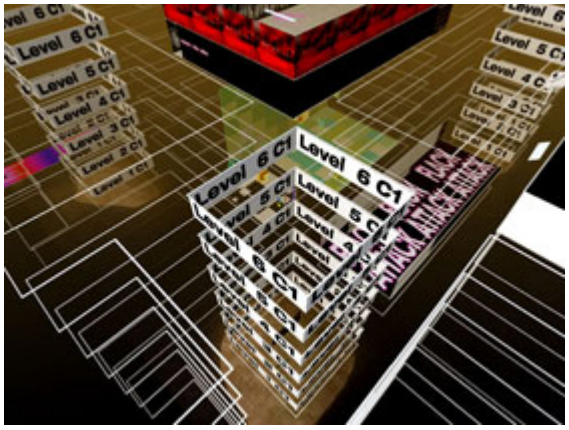
The Port, Comunita' Di Artisti In Second Life

Marco Cadioli

The Port è un'isola virtuale di 16 acri (circa 6,4 ettari) all'interno del mondo 3D online Second Life. Second Life è uno spazio in rete dove si sta costruendo un mondo parallelo in continua espansione, modellato dai suoi residenti, che ospita luoghi di incontro, spazi commerciali, progetti artistici, e quanto di più incredibile stiano pensando e costruendo i 100.000 avatar che già lo abitano.

Il progetto *The Port* è stato aperto ufficialmente il 26 agosto 2005 dagli artisti Simon Golden e Jacob Senneby , con la collaborazione dell'architetto Tor Lindstrand e di Frida Cornell e si offre come spazio, comunità, arena per esperimenti. I membri di The Port sono artisti, architetti, programmatori, "thinkers" che si interrogano e sperimentano sulle nozioni di value-creation in spazi virtuali, sulla natura della produzione e proprietà immateriale, sull'intreccio tra realtà on line e off line, sulla possibilità dei mondi virtuali di funzionare come spazi pubblici, sul concetto di comunità in una sfera trans-locale.

La community di The Port conta una cinquantina di collaboratori sparsi per il mondo, ma il luogo è costruito da tutti i suoi utenti, è un modello 3D aperto a tutti i residenti di SL che comprende spazi di discussione, installazioni di artisti, strutture architettoniche, un giardino, concerti, dibattiti sulle nuove forme di partecipazione e presa di decisioni, workshop di danza.



E' fantastico volare tra le architetture aeree e le installazioni, o camminare

sui corridoi sospesi e trasparenti che organizzano lo spazio, entrare il una galleria d'arte o in uno studio televisivo, con una colonna sonora curata dagli artisti e diffusa in tutto lo spazio. Effettivamente The Port si sta rivelando un luogo propulsore di iniziative e progetti che coinvolgono anche il mondo fuori da SL.

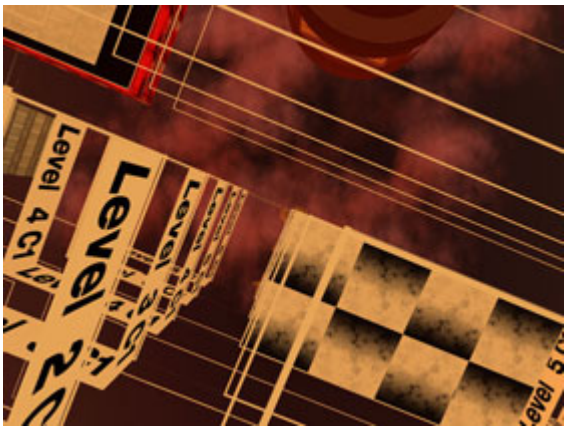
Ne è un esempio il progetto collegato Objects of virtual desire. Senneby e Golden hanno collezionato una serie di oggetti immateriali, comperati in SL e scelti per il particolare legame affettivo con chi li ha modellati e posseduti. Questi oggetti vengono riproposti in un sito negozio, e possono essere acquistati in forma fisica, ricostruiti nel mondo reale e venduti nella nostra economia, assieme alla foto dell'oggetto virtuale e dell'avatar suo precedente proprietario.

L'opera Cubey's Penguin Ball, prodotto in SL da Cubey Terra, è stata riprodotta come un pinguino gonfiabile inserito in una sfera in pvc trasparente di due metri di diametro e proposta a 3300 euro. Un suo modello, già realizzato, è stato presentato in ottobre al Game Dump alla Bergen Kunsthall (Norvegia). L'operazione dei due artisti pone l'attenzione sul valore che può assumere un oggetto immateriale, sia nel mondo virtuale e riferito alla sua economia, sia nel mondo reale, in una economia reale.

The Port è un punto di incontro internazionale che propone eventi culturali non necessariamente legati alla rete. Per la sua inaugurazione nel settembre dello scorso anno la Tensta konsthall 2, uno spazio espositivo all'interno di The Port, ha proposta una retrospettiva del fotografo canadese Jeff Wall più o meno in contemporanea con una sua esposizione alla Tate Modern di Londra.

La mostra è stata curata da The Port e da International Festival di Stoccolma (International festival è un progetto tra architettura e performance che presenta lavori in differenti contesti e ha esposto a Stoccolma, Berlino, Zagabria), e la scelta di inaugurare con un fotografo che indaga da oltre 20 anni il mondo reale e la sua messa in scena assume un particolare significato in questo contesto. Immagini di grandi formato esposte in

due sale con pavimento, pareti e soffitti leopardati, e un catalogo di 12 mega da scaricare in pdf, con testi critici, un'intervista al fotografo e scatti dell'installazione virtuale e dell'inaugurazione, con avatar di fronte alle opere esposte.



Dal mondo di The Port sta nascendo anche un magazine, Flack Attack che si sta costruendo sul modello Wiki e con incontri editoriali tra avatar che si svolgono nella sede della rivista in SL. Nel sito della rivista è possibile seguire il lavoro editoriale che si è svolto nei 12 incontri di preparazione del primo numero nel dicembre 2005.

Il primo numero uscito Flack Attack on Autonomy, scaricabile in pdf, affronta il tema dell'autonomia all'interno di codici prestabiliti. Il tema è affrontato mettendo a confronto e in relazione il concetto di autonomia negli spazi reali e nei datascape. In entrambi i casi l'autonomia è in relazione e conflitto con sistemi di regole stabiliti, siano essi fisici e legati a codici sciali, o in spazi virtuali, dove tutte le interazioni e possibilità avvengono all'interno di un codice già programmato da altri.

Il progetto The Port è stato ospitato dal Whitney Artport per tutto il mese di dicembre 2005.

---

www.theport.tv/

www.objectsofvirtualdesire.com/

www.flackattack.org/

Identita' Sonore Diffuse

Miriam Petruzzelli

Che la tecnologia cambi la percezione della realtà o la realtà stessa, che si faccia più che strumento "approccio", lo abbiamo discusso, affrontato, stabilito più volte; ma le modalità attraverso cui tutto ciò avviene non sono statiche e immutabili, semmai sempre più rapide, mutevoli e imprevedibili.

Fu William Gibson a parlare per la prima volta di Cyiberspazio, ovvero di una rete mondiale di computer i cui dati costituiscono la "matrice", un spazio virtuale in cui è possibile organizzare e condividere informazione. E come spesso accade, l'immaginazione s'incarna in dati di esperienza condivisa, si traduce in pratiche acquisite di comunicazione, in esperienze di vita. Blog, Advergame, Brand TV ma anche uffici stampa online e Pod Casting sono solo alcuni degli esempi più o meno recenti di cui disponiamo.

DI particolare interesse e di assoulta diffusione nella rete è il fenomeno del il podcasting: iPod, blog e Internet insieme per il broadcasting audio "on demand". Un fenomeno nuovo e già piuttosto popolare che sta riscuotendo un certo interesse anche in Italia e che potrebbe rappresentare l'ennesima svolta nella diffusione delle idee in rete. Attraverso il Podcast (o Podcasting), è possibile infatti ascoltare sul proprio iPod, lettore MP3 o PC, contributi audio pubblicati da portali, blog o siti. A un podcast ci si iscrive installando sul proprio computer un client gratuito e scegliendo il sito che fornisce un feed podcast a cui iscriversi. E' poi necessario indicare il percorso (l'URL) del feed RSS che contiene i puntatori ai vari file audio che saranno scaricati in modo automatico e scegliere la frequenza con cui controllare la presenza dei nuovi materieli che saranno caricati automaticamente sul nostro lettore digitale per essere poi sempre disponibili off line.

Più semplicemente, Il podcasting è un nuovo modo di accedere ai media audio come, dove, quando, e soprattutto se vuoi, poichè consente la creazione di un palinsesto di programmi personalizzati mentre il client provvede automaticamente al download di nuovi file audio sul nostro player MP3. Una specie di "self made radio" con cui combinare in modo sempre nuovo atmosfere e identità. Inutile dire che sono in molti a sondare con sempre maggiore interesse le possibilità commerciali di queste applicazioni, ma in alcuni casi può essere riduttivo parlare di cybercomunication.

Che cosa succede infatti amplificando le potenzialità dello strumento attraverso l'esercizio della creatività? Succede che personaggi curiosi come Jason Freeman s'inventino qualcosa che sta al confine tra una dichiarazione d'identità, il tentativo di riduzione di un sistema caotico e un callisco progetto di Net Art. In altre parole iTSM, un sistema che analizza le collezioni di musica e canzoni di un individuo per generare un collage audio che rappresenta la personalità del proprietario, compilando un campione astratto, fantasmico dei pezzi, che però evoca la dimensione psicologica e personalissima delle nostre eclettiche collezioni di musica. Un'identità composta di frammenti sonori.

Recentemente alcuni servizi on line, come genome, hanno già cominciato a riconoscere il gusto musicale degli utenti, ma iTSM va in un'altra direzione.

Collegandosi a www.jasonfreeman.net/itsm si apre una pagina piuttosto anonima in cui è illustrato sinteticamente il progetto. Dopo un paio di indicazioni tecniche è possibile avviare l'analisi dei file audio contenuti nel vostro pc e il processo di creazione della firma sonora. Perchè? Jason risponde semplicemente: "La

gente spesso mi chiede che musica ascolto e trovo difficile descrivere la mia enorme collezione di musica in appena qualche frase. Così ho generato l'iTSM, per rispondere col suono ad una domanda a cui non posso rispondere a parole." Tutto qui? Non proprio: l'iTSM a questo punto seleziona un piccolo numero di tracce "preferite" basandosi su alcuni semplici criteri di selezione, quale il numero di ascolti o la valutazione che gli avete assegnato, poi analizza il contenuto audio, mescolando tra loro piccole parti dei brani così da generare la firma. Il risultato è qualcosa di simile a quei giochi che si facevano un po 'di tempo fa per radio o in TV: indovinare i brani contenuti in un mix incomprensibile per assegnare improbabili premi a stravaganti concorrenti.

"Forse caricherete la vostra firma iTunes sull'iPod, la invierete per e-mail ai vostri amici, la ripartirete nella nostra galleria di firme o la attaccherete alla vostra Home Page. Forse vi aiuterà a misurare la compatibilità in occasione del vostro prossimo appuntamento al buio" oppure, continua Freeman, "un iTSM potrebbe metterci in guardia dal politico di turno in campagna elettorale", anche se mancano dati attendibili in questo senso. In definitiva l'idea è quella di divertirsi magari imparando anche qualcosa di nuovo su noi stessi, sugli altri e sulla musica che ascoltiamo.

---

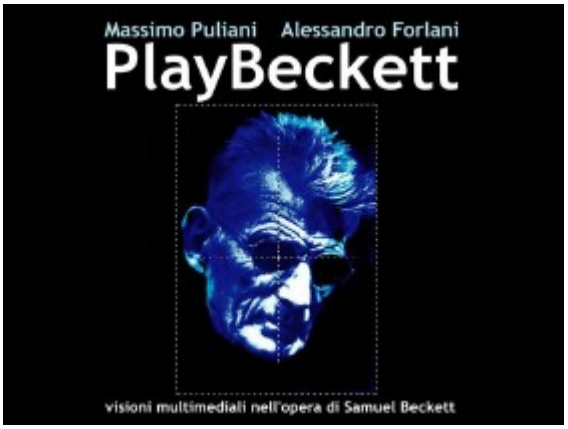
www.jasonfreeman.net/itsm

Celebrazioni Multimediali Beckettiane

Annamaria Monteverdi

In occasione del centenario della nascita del drammaturgo irlandese Samuel Beckett (e mentre è ancora calda la querelle legale suscitata dalla rappresentazione "al femminile" di *Aspettando Godot* per la regia di Roberto Bacc i- Pontedera Teatro), moltissime sono le iniziative editoriali e gli eventi pubblici. Segnaliamo in primis il primo e unico sito italiano dedicato interamente a Samuel Beckett, ideato e curato con grande perizia da Federico Platania che accoglie oltre a un preziosissimo data base con numerosi saggi, bibliografia internazionale, biografia, una sezione dedicata alle segnalazioni per il centenario:

Tra gli eventi teatrali da annoverare 1906Beckettcentoanni2006 il primo Festival beckettiano italiano per il centenario organizzato da Giancarlo Cauteruccio per la Compagnia Kripton al Teatro-Studio di Scandicci (Firenze). La ricchissima manifestazione (che vedrà alternarsi in scena fino ad aprile le maggiori compagnie del teatro di ricerca italiano: Virgilio Sieni, Egumteatro, Motus, Roberto Paci Dalò e Gabriele Frasca, Enzo Moscato, Remondi e Caporossi, Carlo Cecchi) si apre con la prima nazionale del TRITTICO BECKETTIANO per la regia di Giancarlo Cauteruccio (che si è più volte confrontato con i testi beckettiani): *Atto senza parole I* , *Non io* , *L'ultimo nastro di Krapp* con Fulvio Cauteruccio, Monica Benvenuti, Giancarlo Cauteruccio (dal 13 al 22 gennaio al Teatro-Studio di Scandicci).



La manifestazione prosegue con una rassegna di video/film beckettiani dal

titolo La belva dello sguardo a cura di Riccione TTV e un convegno di studi presieduto da Siro Ferrone dell'Università di Firenze. Tra le compagnie che propongono nuovi studi teatrali in omaggio a Beckett, assolutamente da non perdere la video performance di Motus – *A play, that again* liberamente ispirata a *All strange away* (5 febbraio). Le celebrazioni termineranno il 13 aprile con Buon compleanno Beckett a cura del critico teatrale Franco Quadri.

L'evento editoriale del centenario è invece il volume che la Halley Editrice pubblica in questi giorni (ma già da tempo è promosso on line) PlayBeckett – visioni multimediali nell'opera di Samuel Beckett , curato da Massimo Puliani, e Alessandro Forlani il primo Professore Ordinario di Istituzioni di Regia all'Accademia di Macerata (dove dirige il Dipartimento di Comunicazione Multimediale e Spettacolo) e il secondo docente a contratto di Metodologia della Sceneggiatura all'Accademia di Macerata e autore teatrale. Si tratta di una raccolta di importanti saggi sulla produzione filmica, video-televisiva e radiofonica "beckettiana" (scritti da studiosi di cinema e teatro: oltre ai curatori, Valentino Bellucci, Gualtiero De Santi, Danilo Caravà, Federico Platania) e sulle storiche regie teatrali beckettiane italiane (con interventi tra gli altri, di Federico Tiezzi, Gualtiero De Santi, Giancarlo Cauteruccio e Fabrizio Bartolucci); Puliani e Forlani hanno anche aperto un proprio blog per promuovere il volume.

Il libro contiene anche un mio breve contributo limitato all'interpretazione di Julian Beck di That time (1985) per la regia di Gerald Thomas, giovane e talentuoso allievo di Ellen Stewart. Fu l'ultima, intensa interpretazione del fondatore del Living Theatre, già gravemente ammalato di cancro. Da una scena completamente buia usciva il volto di un personaggio che ascoltava il racconto del suo passato dalla sua stessa voce divisa in tre parti; la voce di Beck era stata precedentemente registrata in studio e si mescolava alla musica di John Cage e di Luciano Berio.

---

www.samuelbeckett.it

www.samuelbeckett.it/1906beckettcentoanni2006.pdf#

http://alessandroforlani.blogspot.com/

http://massimopuliani.blogspot.com

A Un Passo Dalla Storia

Massimo Schiavoni

Teatro Lauro Rossi di Macerata, 31 Dicembre 2005. Quindici persone. Tre spettacoli consecutivi della durata di venticinque minuti. Accompagnati all'interno di una camera ottica scenografica allestita sopra il palcoscenico, ci siamo seduti davanti a uno schermo di proiezione che per la vicinanza appariva a dir poco enorme, circondati da fondali neri mentre dietro a noi giganteggiava il diaframma di separazione al di là del quale uno spazio di cinque metri quadrati ospitava la messa in scena.

Buio assoluto, silenzio ottocentesco e curiosità che immobilizzava non solo il corpo ma anche la mente. Ecco che dalla camera chiara alle nostre spalle prendono vita movimenti e azioni performative alquanto destabilizzanti nella loro persuasività, che illuminate meticolosamente si vanno a proiettare, attraverso il dispositivo ottico, sul pannello dinanzi a noi, ovviamente rovesciate ed invertite. La Storia ci appariva a un passo: *l'hic et nunc* dell'esistenza unica ed irripetibile nel luogo in cui si trova l'opera d'arte era pienamente manifestato e risolto, ma rielaborato in chiave percettiva ed empaticamente spiazzante nello stesso istante in cui si crea. L'autenticità della messa in scena è qui sia testimonianza storica sia autorità che riesce ad attualizzare in ogni nuova azione il ri-prodotto.

Orthographe de la physionomie en mouvement, è uno spettacolo diretto dal regista Alessandro Panzavolta, che ne cura anche l'allestimento e il funzionamento della camera ottica,

con la partecipazione di un gruppo di giovani performer tra i quali Sonia Brunelli , Angela Longo , Sabrina Maggiori e Francesca Calafiore , senza dimenticare **Francesca Pambianco** nel ruolo di tecnico in scena. Gli *Orthographe* si concentrano essenzialmente nella ricerca di soluzioni sceniche attorno all'elemento della camera ottica, che ha come primo esito lo studio n° 1 di *Orthographe de la physionomie en mouvement* , allestito al Museo Carlo Zauli di Faenza nel maggio 2004. E' stato realizzato con successo, in collaborazione con *Inteatro, Comune di Forlì* e con il sostegno della *Regione Marche,* anche all'ultima Biennale di Venezia per poi approdare nei Teatri di alcune città italiane fra le quali Modena, Milano e Macerata.

Possiamo ammirare il progetto anche in questo 2006 e precisamente al Teatro Comandino di CESENA il 3, il 4 ed il 5 Febbraio, e al Teatro Rasi di RAVENNA giovedì 20 Aprile e da Venerdì 21 a Domenica 23 aprile con diverse repliche.

La prestazione artistica degli interpreti viene presentata al pubblico in contemporanea alla visione degli stessi fruitori, in diretta quindi assistiamo a una visione morbida e delicata, elegante e nello stesso tempo ambigua; immagini senza parole, possibilità di essere discorso e assenza di narrazione, ciò che non è ancora comprensibile è già iconograficamente riconoscibile. Non ci sono suoni ma rumori. Gli stessi che provengono dagli spostamenti su pedane con binari o rotelle, dai camminamenti in bilico, dallo strusciamento erotico-psichico dei corpi femminili su probabili letti. O rumori di respiri soffocati, di sedie spostate e usate, di lenzuola arrotolate e gettate, di passi impercettibili o del rimbalzare degli stessi corpi su se stessi in una danza della mente.

Quelle menti isteriche che nella seconda metà dell'ottocento hanno occupato uno dei più importanti ospedali psichiatrici di Parigi, la Salpêtriere sotto il controllo del Dott.Jean-Martin Charcot , fondatore della neurologia. L'intero spettacolo infatti richiama le immagini (raccolte in album fotografici di D.M. Bourneville, P. Régnard o Raymond Roussel Valmont o rintracciabili su saggi come THEATRUM

PSYCHOTECHNICUM – L'espressione poetica della persona*)* di soggetti isterici fotografati durante la loro permanenza nella clinica; per lo più i ritratti sono di figure femminili, internate nel "quartiere delle epilettiche" dove *Charcot* teneva le sue lezioni dimostrative sull'ipnotismo e la grande *hystèrie* , dando vita a veri e propri spettacoli-performance con le giovani donne come attrici. Una galleria di corpi in pose plastiche misurate e riproducibili, queste mute icone presto lasceranno il teatro anatomico per prendere posto nei fotogrammi delle prime pellicole cinematografiche.

Non vi è una registrazione, una previsione, ma solamente uno scarto di millesimi di secondo dall'azione scenica al risultato visivo sul pannello. La "macchina" non si vede ma si avverte, i nostri sensi sono compressi e moltiplicati, pronti a succhiare il midollo di quella camera ottica che ci imprigiona, che ci disorienta se vogliamo, anche se sappiamo benissimo dove siamo ma non come percepiremo e reagiremo allo stimolo successivo che ci verrà dato, che ci verrà servito in immagine, in rappresentazione anatomica, icona, simbolo o flash dell'inconscio.

Panzavolta ha creato un meccanismo "partendo" dalla "camera obscura" di Gian Battista Della Porta, scienziato e mago napoletano che nel suo Magiae naturalis del 1558 descrive come servirsi della camera oscura per realizzare una sorta di realtà artificiale anticipando l'arte cinematografica; apparizioni di immagini sonore in movimento, qualcosa che non è più teatro ma non è ancora cinema. Con la camera ottica si assiste a quella che viene definita *visione diretta* , procedimento usato ancora oggi in fotografia con i cosiddetti banchi ottici o macchine a corpi mobili; una visione complicata ma più veritiera possibile di una realtà che si manifesta in questo caso nuda e cruda, storica e sociale, psicologicamente disturbata. E' un intreccio fra documentario e messa in scena. Fra storia e contemporaneità. Fra opera autentica e autenticità canonizzata. Fra luogo di origine dell'immagine e luogo della visione data qui e ora.

attraverso la psicanalisi, l'inconscio istintivo."

www.inteatro.it/produzioni/prodortho.htm

www.therapeia.org/SchedaTheatrum.html

Vorrei concludere con un breve ma significativo paragrafo scritto da *Walter Benjamin* che ricalca un po' il percorso fin d'ora esaminato, evidenziando il modo in cui l'essere umano elabora e ri-genera sotto stimolo un proprio inconscio primordiale ed in questo caso anche istintivo, grazie alle visioni create in camera ottica dagli Orthographe.

"La natura che parla alla macchina fotografica è una natura diversa da quella che parla all'occhio; diversa specialmente per questo, che al posto di uno spazio elaborato consapevolmente dall'uomo, c'è uno spazio elaborato inconsciamente. Se è del tutto usuale che un uomo si renda conto, per esempio, dell'andatura della gente, sia pure all'ingrosso, egli di certo non sa nulla del loro contegno nel frammento di secondo in cui si allunga il passo. La fotografia con i suoi mezzi ausiliari ..[ ] glielo mostra. Soltanto attraverso la fotografia egli scopre questo inconscio ottico, come,

Giocando Con Il Codice

Domenico Quaranta

La Game Art nasce spesso dall'incrocio di due grandi passioni: l'amore per la programmazione e quello per i videogiochi. Del resto, altrettanto spesso queste due passioni nascono insieme, e sono molti gli hacker e i programmatori che hanno scoperto le gioie del codice giocando a *Super Mario Bros* .

Brent Gustafson coltiva entrambe queste passioni con una sistematicità e un rigore veramente rari. Gustafson, che è stato Media Designer per il Walker Art Center di Minneapolis, è particolarmente interessato all'emulazione come strumento per garantire la sopravvivenza a una cultura e a un'estetica, quella degli arcade e dei giochi a 8 bit, che l'obsolescenza dell'hardware sta inesorabilmente cancellando. A questo interesse fa riferimento anche uno dei suoi lavori più recenti, ROM Color. La tecnica è quella già usata, nel novembre 2003, da **Benjamin Fry** in Mario Soup , anche se con alcune interessanti variazioni, e nasce dallo sfruttamento di una caratteristica singolare delle vecchie cartucce. In esse, infatti, le immagini che vengono a costituire ciascuna delle piccole immagini che compaiono sullo schermo in gergo, le "sprites" sono spesso memorizzate come dati grezzi in coda al vero e proprio codice del programma, in una lunga serie di "tessere" di 8 x 8 pixel.

La cosa, in realtà, è meno strana di quanto si pensi: ogni codice eseguibile mescola dati diversi, comprese immagini e applicazioni. In questo caso, la cosa singolare è che la

sequenza di immagini a 8 x 8 pixel compare direttamente nel codice, in bianco e nero, dove il pixel nero corrisponde a un bit acceso, e il pixel bianco a un bit spento: 1 e 0, un bit. In *Mario Soup*, Ben Fry si limitava a visualizzare queste sequenza di immagini, mescolando ogni coppia di immagini a formarne una nuova, a 2 bit e quattro colori. In questo modo si vengono a creare 2 livelli di immagini, uno blu e uno rosso, che visti sovrapposti ci restituiscono l'immagine reale.

Gustafson va più in l à , innanzitutto estendendo la sua operazione di visualizzazione a tutto il codice della cartuccia, non solo alle immagini: il che vuol dire che *ROM Color* rende visibili le " sprites " , la musica e il funzionamento dell'intero gioco. Codice e immagini vengono equiparati, ed entrambi vengono visualizzati con lo stesso processo. Inoltre, abbandonando la sobrietà dell'abbinamento blu / rosso del lavoro di Fry, Gustafson tenta altri accostamenti, dal verde scuro / giallo senape di Mega Man 6 al blu / panna di Super Mario Bros 2 . Il risultato di questi esperimenti sono una serie di pattern di grande efficacia iconografica, che alternano immagini riconoscibili ad ampi settori astratti, in cui il puntinismo cede il posto all'astrazione geometrica e a volte addirittura a un decorativismo fitomorfico di impronta Art Nouveau.

La forza di queste immagini dipende da due fattori fondamentali, entrambi riconducibili a una estetica di matrice pop: da un lato, la sovrapposizione di due livelli di colore crea degli effetti da serigrafia, che conferisce ad alcune delle immagini più belle, come il terribile Wario al centro di Wario's Woods , la statura di autentiche icone pop. Dall'altro, la successione di settori rettangolari all'interno di un'unica immagine ricorda le tele di Warhol in cui la stessa immagine viene ripetuta in serie per decine e decine di volte, variando solo per l'accuratezza della serigrafia e il dosaggio trascurato del colore che dà vita, a volte, a immagini quasi completamente cancellate.

Qui l'effetto è lo stesso, ma il tutto è lasciato alla macchina, senza alcun intervento da parte dell'artista (se non altro in termini di composizione): cosa che Warhol, che voleva cancellare la presenza dell'artista nell'opera per "farsi macchina" , apprezzerebbe senz'altro.

Del resto, il significato di *ROM Color* trascende la sua efficacia iconografica. Spiega l'autore: "*ROM Color* è un altro modo di esperire i giochi originali che si affianca al gioco, e che non era mai stato pensato dai suoi autori. Se non si può interagire con il suo output, il metodo che lo origina è lo stesso: un processo di calcolo che parte dal codice della macchina per produrre un output visivo dal detto codice."

In altre parole, se Ben Fry, in Visually Deconstructing Code il complesso progetto di cui fa parte anche *Mario Soup* cerca di rendere visibile il funzionamento del codice, mostrare come il codice agisce e lavora (non a caso, distinguendo tra immagine, che viene visualizzata così com'è archiviata, e codice, che viene visualizzato "in atto", con un processo di traduzione visiva che ne mostra il funzionamento), Gustafson si

accontenta di mostrare il codice “così com’è”, adottando lo stesso processo scelto per le immagini, e quindi mettendoli volutamente sullo stesso piano, dimostrandoci che hanno la stessa natura, e che sono ugualmente belli da vedere; e lo fa *giocando* , come gioca un hacker. E come dovrebbe giocare un artista.

---

http://romc.assembler.org

http://assembler.org

http://acg.media.mit.edu/people/fry/mariosoup/

http://acg.media.mit.edu/people/fry/deconstructulator/

Gleetchplug: Generazione Rumore

Fabio Franchino

GleechtPlug è un software audio orientato alla produzione di sonorità gleecht e noise per mezzo di processi matematici. Il punto interessante è la modalità con cui lo strumento lavora e produce i suoni, una modalità comune agli artisti che abbracciano le metodologie generative nel campo della creatività sperimentale. Analogamente oM è un vero e proprio player di musica generativa, in grado cioè di generare autonomamente musica ambient che cambia a ogni ascolto, per esperienze di ascolto assolutamente uniche e irripetibili

Ho chiesto a Giorgio Sancristoforo a.k.a. Tobor Experiment, autore di questi due software, alcune delucidazioni sul suo lavoro e sull'arte generativa in generale, ottenedo alcune interessanti considerazioni su come potrebbe cambiare lo scenario musicale nei prossimi anni in funzione delle sperimentazioni e delle contaminazioni apportate dagli artisti del codice (generativi e non) alla musica elettronica, alla composizione digitale, alla fruzioni della musica stessa e non ultimo a quella sound art sempre più desiderosa di nuovi confini e stimolanti prospettive. Uno quadro, quello descritto da Giorgio Sancristoforo, nemmeno così sfocato nel tempo e al contempo assolutamente affascinante.

Fabio Franchino: Parlami della tua attitudine come musicista e sviluppatore di software.

Giorgio Sancristoforo: Mentre costruisco un software faccio musica. La programmazione, se sono nel trip

del digitale, è parte integrante del processo creativo. Il mezzo diventa il messaggio, o per lo meno è fuso in maniera quasi indistinguibile in esso. La creatività in quel senso, è come un oscillatore, è un circuito di feedback controllato. Hai un'idea di un dsp, lo butti in un software ed esso ti premette di creare degli oggetti sonori, poi quella "musica" ti guida a creare altro software. E' quasi un moto perpetuo. Ma come ogni musicista ritengo essenziale anche l'ascolto, e quindi fra un software o la stesura di una linea di basso, ascolto centinaia di dischi.

Ma non mi ritengo un musicista professionista e non credo lo farei per lavoro. E' una nicchia che mi sono scavato con gli anni e non intendo sbatterci troppo la testa. L'attività di fonico e di montatore mi prende già molto tempo. La musica è un cibo per lo spirito.

Fabio Franchino: Personalmente trovo il tuo software molto interessante in situazioni di performance o installazioni live.

Giorgio Sancristoforo: L'obbiettivo di ogni software che scrivo è la performance dal vivo. Sia un live set che un'istallazione sono i punti cardine della strategia di programmazione. In questi termini potremmo parlare quasi di liuteria digitale. Mi piace immaginare quello che faccio come veri strumenti musicali e non come programmi di word processing. Spesso ricevo mail di artisti che usano il mio software e in tutta sincerità mi fanno molto più piacere quelle mail di un complimento per una canzone che ho scritto. Una cantante/songwriter francese, Teradélie, ha usato molto i miei plugins, e così tanti altri artisti in giro per il mondo.

Fabio Franchino: Cosa pensi del concetto di generative-art? Ti riconosci in qualche modo?

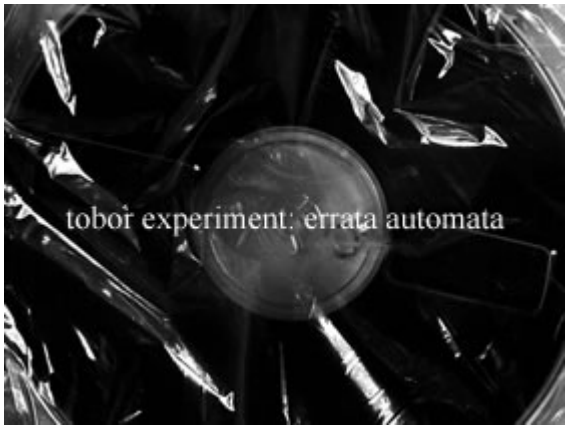
Giorgio Sancristoforo: L'arte generativa sfrutta un paradigma tecnologico che sarà responsabile di enormi cambiamenti in un futuro non troppo lontano. La produzione musicale elettronica ha raggiunto una certa saturazione. Un tempo era facile stare dietro agli artisti emergenti, oggi, il numero di persone coinvolte nella produzione musicale elettronica è enorme e i mezzi sono a

disposizione di tutti. Certi generi musicali e tutta una serie di derivazioni di essi, saranno così probabilmente coinvolti da una trasformazione radicale.

In termini di innovazione tecnologica, i produttori di strumenti musicali hanno fatto poco. Negli gli anni abbiamo assistito alla nascita di nuove forme di sintesi del suono e alla rinascita di altre cadute in disuso, ma fondamentalmente, il processo creativo è rimasto immutato.

Azzardo l'ipotesi che la prossima vera generazione di strumenti elettronici hardware, diciamo la groovebox del futuro prossimo, implementerà nuove forme di composizione musicale, piuttosto che nuovi banchi di suoni alla moda. Fin'ora si è dato grande importanza alla generazione del suono e nulla o pochissimo, al modo in cui i suoni vengono gestiti all'interno di una struttura musicale. Il giocattolo musicale di domani darà invece gran peso ai metodi compositivi e le tecnologie generative giocheranno un ruolo fondamentale in tutto questo.

E' vero.. oggi cè una certa tendenza a scrivere il software, fra i musicisti elettronici. Ma sono sicuro che resterà quello che è, un fenomeno di nicchia, perchè l'accesso al know how che è richiesto per programmare anche una patch con un linguaggio grafico e semplice come Max è dipendente da una serie di conoscenze che scoraggiano in fretta molti, che si spaventano facilmente se sentono parlare della serie di Fourier o la frequenza di Nyquist.

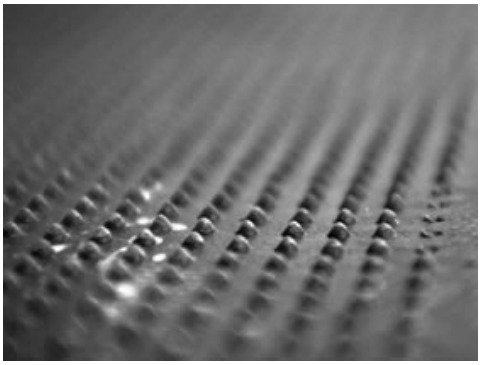


Gli inventori/musicisti rimarranno un'avanguardia necessaria, così come è sempre stato, ma il vero passo tecnologico lo faranno le grandi aziende che producono strumenti per la massa. Il mercato della musica elettronica è vario e fiorente, qualcuno prima o poi creerà macchine

pro o semi-pro che implementano sistemi generativi, stà già iniziando oggi, basta guardare attentamente alcune features di Ableton Live.

Il fascino delle mani sulla macchina rimarrà intatto, perchè il livello della cura del dettaglio sarà sempre una scelta e un diritto del compositore; quello che cambierà, sarà il procedimento creativo. Invece di comporre strutture musicali come se stessimo disegnando ogni fotogramma di un film, curando ogni singolo particolare, i sistemi generativi ci permetteranno di creare "semi" (cioè sviluppare delle regole) che si evolveranno più o meno autonomamente.

La musica alternativa del futuro si comporterà come un essere vivente molto primitivo. In questo senso, avremo fra le mani, strumenti musicali davvero moderni (buffo,no?). Naturalmente non sto profetizzando la morte del pianoforte… ci mancherebbe, è come il computer, non ha sostituito la carta stampata, ma la gente lo usa tutti i giorni per fare cose incredibili.



Ciò che sfumerà lentamente nell'obsoleto assieme al MIDI sono il CD e i file audio come l'mp3 o l'aiff. La musica elettronica non sarà più musica in scatola. La tecnologia generativa già ci permette tutto questo, è solo una questione di tempo, ma presto la musica "riprodotta" lascierà il passo alla musica "generata" in tempo reale. Oggi stesso, se un iPod potesse far girare un software prodotto da terzi e avesse una RAM decente, potrebbe far girare un software in grado di "generare" musica in tempo reale.

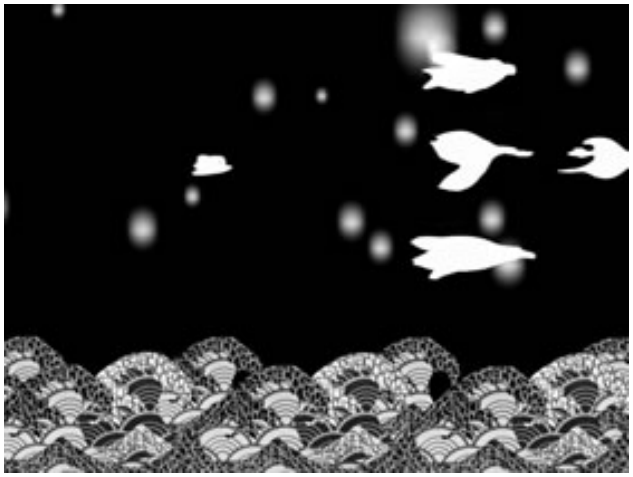
Immagino che il negozio musicale di domani venderà software assieme alla musica tradizionale. Pochi secondi e scaricherai sul tuo lettore una patch generativa che produrrà la musica ambient/etnica più bella che tu abbia mai sentito, la musica cambierà ogni volta ad ogni ascolto e potrai manipolare alcune semplici regole, per renderla ancora più tua, ogni acolto sarà unico, come in un live di musica Jazz.

---

www.gleetchplug.com/

La Danza Migratoria Del Ciclo Vitale

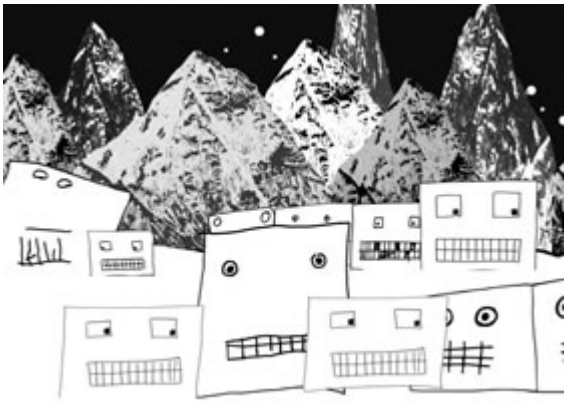
Alessandra Migani



Guardo i video di Carolina Melis, chiudo gli occhi e, magicamente, appare nella mia mente uno stormo di uccelli migratori che si solleva in volo dalle bellissime sponde della Sardegna per dirigersi verso Brighton, piccola citta' di mare, ad un'oretta di treno da Londra.

Le migrazioni costanti, continue, fanno parte di un percorso che sempre piu' artisti decidono di intraprendere. La stessa Carolina Melis lascia la natia Sardegna piu' di dieci anni fa per continuare i propri studi di danza e coreografia nel Regno Unito. Durante questo personale viaggio, anche di messa in gioco di se stessa, la giovane regista sviluppa un interesse per l'animazione e l'illustrazione, colmato dalla frequentazione di un Master in Communication Design alla Central St Martins di Londra.

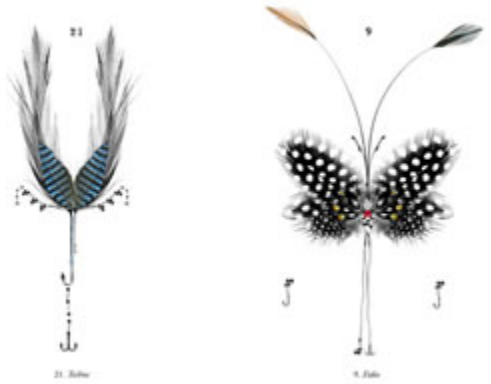
Le prime gratificazioni arrivano subito dopo la conclusione del Master, infatti il suo video In Which a Butterfly Lands on a Zebra's Head, selezionato nel 2004 dal festival itinerante onedotzero, fa il giro del mondo. Il video e' un'opera sapientemente architettata: in apertura, sullo schermo inizialmente vuoto, un sottile filo azzurro si srotola a tempo di musica, trasformandosi nel giro di pochi istanti in steli fioriti. La danza naturale prende atto sotto i nostri occhi stupiti, ed è con immensa semplicità che assistiamo a quello che possiamo definire il ciclo naturale colto nel momento piu' gioioso.Il mondo animale e quello vegetale sono i protagonisti assoluti: lungo gli steli scorre la linfa vitale, i fiori sbocciano, le farfalle si posano su di essi, giraffe curiose assistono avvinte a un'esplosione di fuochi d'artificio fioriti mentre zebre di diverse dimensioni si inseguono. Il volo si trasforma ad ogni istante in danza delicata e colorata, una festa vera e propria, un incontro di esseri vitali.



Le immagini dei video di Carolina sembrano anche una bella favola da mostrare ai bambini prima di addormentarsi, un po' come una lanterna magica che proietta disegni sul muro di un mondo che si anima. Cullati dalla dolce melodia The happy sea di Colleen (l'artista francese Cécile Schott), seguiamo in quest'opera la messa in atto una nuova esplosione di fiori e colori, un volare nell'aria di petali e corolle. I disegni a china richiamano l'arte giapponese, con una predominante di azzurri, rossi e neri in un'atmosfera cristallina. La musica di Colleen, una sorta di folk elettronico ben si presta alle immagini. Sulla stessa scia si sviluppano Bloom e Torch su musica di The Customers, una sequenza di disegni sempre a china, piume, conchiglie e petali che si trasformano in farfalle in un continuo cadere ed emergere che rievoca il ciclo organico naturale. La passione della giovane artista per la danza e la coreografia si sublima in questi piccoli gioielli di animazione.

Sul discorso del percorso migratorio si sviluppa e nasce l'idea dell'ultimo video della regista residente a Brighton, As the crow flies , diretto in collaborazione con Susanne Flender per un brano di Metronomy, altro artista residente nella cittadina inglese. L'idea e' la messa in video di un processo simile a quello dei cosiddetti sussurri cinesi, in cui alcuni partecipanti al gioco vedono una figura per pochi istanti, la ridesegnano subito dopo, basandosi sul ricordo della stessa, prima di passarla al partecipante successivo. Grazie a questi passaggi l'immagine iniziale subisce una trasformazione incredibile in un infinito gioco visivo-narrativo. I disegni per questo video son passati di citta' in citta' in un viaggio attraverso il Regno Unito, toccando Brighton, Aberdeen, Londra, Oxford, Birmingham, Leeds, York, Newcastle, Durham ed Edinburgo.

La tecnica di realizzazione delle illustrazioni del video vede l'uso di una penna near Stabilo 68 su carta bianca, i disegni, passati poi allo scanner, si animano grazie all'uso di Photoshop, After Effects e Final Cut.

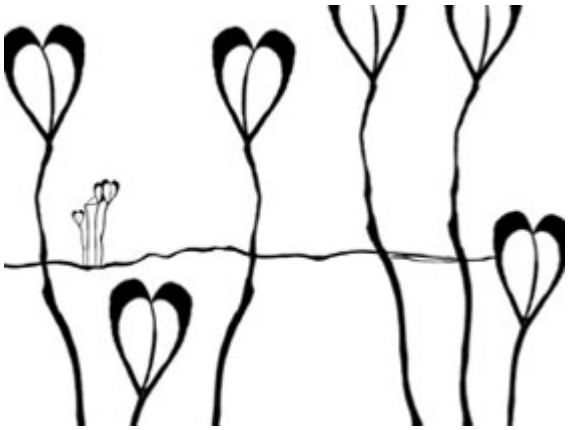


I lavori di Carolina Melis si distinguono per delicatezza e femminilita', tocco che a mio avviso che non guasta in un mondo artistico dominato principalmente da uomini. Inoltre grazie ai riconoscimenti ottenuti durante festivals internazionali, la casa di produzione Nexus di Londra, che produce animazioni, commercials, music video fin dal 1997, ha voluto tra le sue fila la giovane regista insieme ad una costellazione di nomi di tutto rispetto come Cyril Houplain, Gabriel Malaprade, Jonas Odell e molti altri.

Purtroppo constatiamo ancora una volta che molti delle giovani menti creative del nostro paese ottengono possibilita' e riconoscimenti solo dopo aver lasciato l'Italia. Senza lasciarci andare a una facile lamentela sulla situazione italiana, crediamo invece che sia possibile diffondere le idée e la creativita' senza piu' confini in un viaggio di scoperta giorno dopo giorno.

Alessandra Migani: Sappiamo che ti sei trasferita nel Regno Unito dalla Sardegna per continuare i tuoi studi di danza e coreografia. Come mai? Trovi che l'Italia non offra ancora possibilita' reali di espressione per artisti emergenti?

Carolina Melis: Prima di arrivare in Gran Bretagna ho abitato per un periodo in Danimarca. Mi ero trasferita li a 16 anni per studiare danza, poi per una serie di coincidenze sono arrivata in Inghilterra. Ho studiato danza alla London Contemporary e al Dartington College of Arts, ho smesso appena mi sono laureata, semplicemente perche' l'ambiente non mi stimolava piu', ma vedo che gli amici determinati che hanno continuato sono andati avanti e hanno fatto carriera. Penso che sicuramente in inghilterra ci siano piu' possibilita' di lavoro nella danza, in parte per il fatto che lo stato sponsonsorizza gran parte delle compagnie e manifestazioni, sia piccole che grandi.



Alessandra Migani: Cosa ti ha spinto successivamente ad avvicinarti all'animazione video?

Carolina Melis: Quando studiavo danza per curiosita' ho incominciato a imparare ad usare programmi di grafica e animazione come Flash e Photoshop. Mi ero appassionata cosi' tanto che in breve mi sono ritrovata a lavorare a tempo pieno come grafica e web-designer per la Tiscali. Il lavoro mi piaceva ma non era particolarmente creativo quindi ho deciso di lasciarlo e incominciare a lavorare ai miei progetti. Sono tornata a Londra e ho fatto un Master alla Cental Saint Martins in Communication design specializzandomi in Illustration and Animation.

Alessandra Migani: Che tipo di corsi hai fatto e come hai cominciato poi a muoverti nel campo?

Carolina Melis: Ho studiato danza all London Contemporary Dance School e al Dartington College of Arts e illustrazione e animazione alla Central Saint Martins. Sicuramente il Master alla Saint Martins ha definito il lavoro che faccio ora; il corso era molto stimolante e altrettanto competitivo.

Alessandra Migani: Hai trovato difficolta' ad inserirti in un ambiente ancora prettamente maschile?

Carolina Melis: Non ho ancora trovato difficolta' ma mi stupisce che la sia un campo prettamente maschile. Fare animazione e' un po' come ricamare, e' ripetitovo e richiede moltissima attenzione ai dettagli e un'infinita pazienza.

Alessandra Migani: Il tuo video per Colleen, The Happy Sea e' stato selezionato da festival nazionali e internazionali fra cui onedotzero ed ha fatto il giro del mondo. Come e' avvenuto l'incontro con l'artista e come si e' sviluppata l'idea?

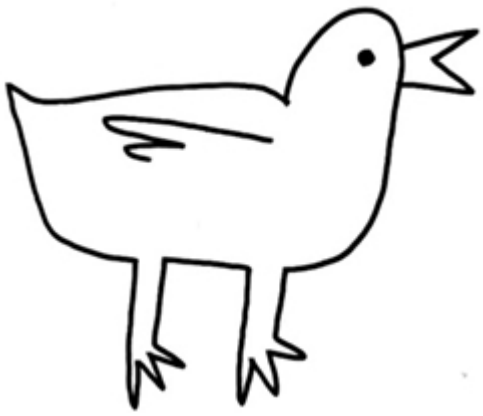
Carolina Melis: Ho mandato il mio reel alla Leaf (l'etichetta di Colleen). I miei lavori sono piaciuti e mi hanno chiesto di fare un video. L'idea e' nata dalla musica, quando ho ricevuto il CD, ho passato settimane ad ascoltarlo e a cercare di immaginare colori e dinamiche possibili. E' stato un lavoro pittosto lungo e anche abbastanza complicato ma sono contenta del risultato e ho avuto un responso molto positivo.

Alessandra Migani: Cosa succede nei tuoi music video? Sembrano delle coreografie ben architettate dove mondo animale e vegetale si animano in una danza delicata. Riesci in questo modo a sublimare la tua passione per la danza?

Carolina Melis: Mi piacciono le cose semplici, le dinamiche naturali: azione-reazione, causa-effetto, caduta-ripresa. In effetti continuo ad essere molto ispirata quanto ho imparato in coreografia, ma alla fin fine non penso che le due cose siano ppoi cosi' diverse..

Alessandra Migani: Sei segnata con la Nexus , che tipo di possibilita' ti stanno offrendo?

Carolina Melis: Ho iniziato da poco, e per il momento sono molto contenta. Mi piace lavorare in team e I lavori che mi sta proponendo la Nexus sono molto interessanti.



Alessandra Migani: Il tuo ultimo video As the Crow Flies nasce dalla collaborazione con Susanne Flander. Spiegaci come avete lavorato insieme e che tipo di tecnica avete usato?

Carolina Melis: Abbiamo ideato, diretto e prodotto il film insieme, una collaborazione al 100%. Il film e il risultato di un esercizio di memoria a catena. Il disegno di un uccello e' stato mostrato per 5 secondi al primo partecipante a cui e' stato di ridisegnare l'immagine in un nuovo foglio di carta. Il nuovo disegno e' stato poi mostrato ad un nuovo partecipante e cosi' via.. Abbiamo collezionato 500 disegni eseguiti a catena da bambini e adulti, e questi disegni sono stati alla base dell'animazione.

Alessandra Migani: Quali altri progetti hai per il futuro? E con quali altri registi ti piacerebbe collaborare?

Carolina Melis: Mi piacerebbe fare piu' live action; in termini di collaborazione al momento lavoro con Metronomy che cura la musica nei miei progetti, spero che questa collaborazione continui.

---

www.carolinamelis.com

www.nexusproductions.com

Link index

Netmage Chiama Italia: Speciale Edizione 06

http://www.sinistri.org/starfuckers/manuel.htm

http://www.sinistri.org/

http://www.sinistri.org/sinistri++/

Vjclash A Porte Aperte

#gobbo

http://lpm.flyer.it/

http://www.flyer.it

http://www.linuxclub.it/

http://www.linuxclub.it/

http://www.kinotek.org/

http://www.besegher.com/pages/monotono_project.htm

Rock-elettronica: Les Liaisons Dangereuses
E/static, Sound Art Gallery…e Molto Di Piu'
Paavoharju – Yha Hamaraa (fonal 2005)

http://http:www.risonanza-magnetica.com/articolo.php?id_sup=01&id_eti=173&id_prod=808

http://www.paavoharju.com

http://www.fonal.com

Troyano: Cile Critico Alle Soglie Del Futuro

http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl

http://www.bienaldevideo.cl

La Memoria Storica E La Citta'

http://www.netzfunk.org/%20

http://www.memorialameda.cl/

Gwei, Contro Il Simpatico Dittatore

http://www.gwei.org/exhibitions

http://www.gwei.org/diagrams

mailto:magazine@gwei.org

http://www.gwei.org/gttp

http://www.gwei.org/forum

http://www.gwei.org/text

http://www.gwei.org/googleletters

http://www.gwei.org/index.php

Memorie Biologiche E Memorie Artificiali

http://plato.stanford.edu/entries/memory/

Ecosistemi Digitali A Portata Di Clic

http://www.darwinathome.org/

http://www.biota.org/

Libere Interazioni Minimali

http://www.tpo.it/

Tmema, Realta' Ampliata E Gesti Interattivi

http://www.aec.at/sap_web/de/index.htm

http://www.rock-on-rock-on.com/

http://www.tmema.org/

Devizioni Artistiche E Confronti In Rete

http://www.deviantart.com/

http://echomrg.deviantart.com/

0100101110101101.org, Fake Movie D'autore

http://www.vaticano.org/

http://www.unitedwestandmovie.com/

http://www.postmastersart.com/

http://www.0100101110101101.org/

The Port, Comunita' Di Artisti In Second Life

http://www.theport.tv/

http://www.objectsofvirtualdesire.com/

http://www.flackattack.org/

Identita' Sonore Diffuse

http://www.jasonfreeman.net/itsm

Celebrazioni Multimediali Beckettiane

http://www.samuelbeckett.it

http://www.samuelbeckett.it/1906beckettcentoanni2006.pdf#

http:%20//alessandroforlani.blogspot.com/%20

http://massimopuliani.blogspot.com

A Un Passo Dalla Storia

http://www.inteatro.it/produzioni/prodortho.htm

http://www.therapeia.org/SchedaTheatrum.html

Giocando Con Il Codice

http://romc.assembler.org/

http://assembler.org/

http://acg.media.mit.edu/people/fry/mariosoup/

http://acg.media.mit.edu/people/fry/deconstructulator/

Gleetchplug: Generazione Rumore

http://www.gleetchplug.com/

La Danza Migratoria Del Ciclo Vitale

http://www.carolinamelis.com

http://www.nexusproductions.com/